N-GAGE QD

FELHASZNÁLÓI ÚTMUTATÓ

NOKIA

Copyright © 2004 Nokia. Minden jog fenntartva.

A dokumentum vagy bármely része nem másolható, nem továbbítható, nem terjeszthető és nem tárolható a Nokia előzetes írásbeli engedélye nélkül.
A Nokia, Nokia Connecting People, N-Gage és N-Gage QD a Nokia Corporation védjegyei, illetve bejegyzett védjegyei. Az említett egyéb termékek és cégek neve tulajdonosuk védjegye lehet.
A Nokia tune a Nokia Corporation hang védjegye.

symbian

This product includes software licensed from Symbian Ltd © 1998-2004. Symbian and Symbian OS are trademarks of Symbian Ltd.

Java™ and all Java-based marks are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc.

Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.
Stac ®, LZS ®, ©1996, Stac, Inc., ©1994-1996 Microsoft Corporation. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.
Hi/fn ®, LZS ®,©1988-98, Hi/fn. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.
Part of the software in this product is © Copyright ANT Ltd. 1998. All rights reserved.
m-Router Connectivity Components © 2000-2002 Intuwave Limited. All rights reserved. (www.intuwave.com)
US Patent No 5818437 and other pending patents. T9 text input software Copyright (C) 1997-2004. Tegic Communications, Inc. All rights reserved.
A Nokia folyamatosan fejleszti termékeit. Emiatt fenntartja magának a jogot, hogy a jelen dokumentumban ismertetett termékek jellemzőit előzetes bejelentés nélkül módosítsa vagy továbbfejlessze.
A Nokia semmilyen körülmények között nem felelős adatok elvesztéséért, anyagi veszteségért vagy bármely más véletlen, következmény vagy közvetett kárért, akárhogyan is történt.
A jelen dokumentum tartalmát ebben a formában kell elfogadni. Az érvényes jogszabályok által meghatározottakon kívül a Nokia semmiféle kifejezett vagy vélelmezett garanciát nem vállal a dokumentum pontosságával, megbízhatóságával vagy tartalmával kapcsolatban, beleértve, de nem kizárólagosan, az értékesíthetőségre vagy egy adott célra való alkalmasságra vonatkozó garanciát. A Nokia fenntartja a jogot, hogy bármikor, előzetes értesítés nélkül átdolgozza vagy visszavonja a jelen dokumentumot.
A termékek választéka országonként eltérhet. Kérjük, tájékozódjon a legközelebbi Nokia kereskedőnél.
Exportszabályok
Ez az eszköz olyan alkatrészt, technológiát vagy szoftvert tartalmazhat, amelyre az Egyesült Államok vagy más ország exportjogszabályai vonatkozhatnak. A jogszabályok megsértése tilos.
9311164
ISSUE 2 HU

Megfelelőségi nyilatkozat

A Nokia Hungary Kft , 1461 Budapest Pf.392, mint a Nokia Corporation (Keilalahdentie 4,02150 Espoo, Finland) hivatalos importore a gyártó nevében saját felelosségére kijelenti hogy a készülék (RH-29, N-Gage QD kereskedelmi megnevezés)az 1999/5/EC direktíva alapveto követelményeinek megfelel, továbbá az alábbi biztonságtechnikai és távközlési standardokkal konform:

EN 301 511
EN 300 328-02
EN 301 489-01
EN 301 489-07
EN 301 489-17
MSZ EN 60950/ IEC 950
EN 50360
EN 50361
1999/519/EC

A készülék a 3/2001.(1.31.)MeHVM rendeletben eloírt alapveto követelményeknek és a 31/1999(V1.11) GM-KHVM rendeletben megadott védelmi eloírásoknak megfelel.

CE 168 A gyártó a terméket CE jelzéssel ellátta.

NOKIA
NOKIA HUNGARY Kft.
H-1092 Budapest, Köztelek u. 6.
Adószám: 10891999-2-44

Imfred de-Jong
Managing Director
Nokia Hungary Kft

Tisztelt Ügyfelünk!

Felhívjuk szíves figyelmét arra, hogy az Ön által vásárolt Nokia készüléket a gyártó a nemzetközileg elfogadott GSM szabványok alapján úgynevezett Unicode karakterkódolással is ellátta azért, hogy a nemzeti és egyéb speciális karakterek is használhatók legyenek a rövid szöveges üzenetekben (SMS).

Speciális kódolásuk miatt a Unicode írásjelek több helyet foglalnak el az üzenetben, emiatt egy SMS-ben a megszokott 160 helyett csak 70 karakter küldheto.

A készülék támogatja a könnyített SMS írást (prediktív szövegszerkeszto) amely ékezethelyesen ajánlja fel a szavakat. Az elso Unicode kódolási sémát igénylo karakter (például magyar ékezetes magánhangzó) beillesztése után a teljes üzenet automatikusan az Unicode karakterkódolással kerül majd elküldésre.

Amennyiben a Unicode kódolású karaktereket tartalmazó szöveg 70 írásjelnél hosszabb, a készülék automatikusan újabb üzenetet nyit, mivel támogatja a láncolt üzenetek küldését és fogadását.

Ilyenkor az üzenetek elküldése elott a telefon tájékoztatja Önt errol, és az Ön beleegyezését kéri ehhez.

Felhívjuk figyelmét, hogy ha Ön a Telefonbeállítások menüpontban a bevitel nyelvét "angol"-ra állítja, akkor a prediktív szövegszerkeszto angol szókészletet használ.

Amennyiben Ön a bevitel nyelvét a Telefonbeállítások menüpontban "angol"-ra állítja, akkor a telefon a GSM ábécé ékezetes betuit használja, melyekbol 160 küldheto el egy üzenetben.

Kérjük, hogy a készülék használatba vételekor a fenti szempontokat szíveskedjék szem elott tartani!

Tisztelettel:
Nokia Hungary Kft

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Tartalomjegyzék

BIZTONSÁGUNK ÉRDEKÉBEN 8

Használatba vétel 11

A SIM-kártya és az akkumulátor behelyezése 11
Az akkumulátor töltése 13
A játékgép bekapcsolása 13
A billentyűk és a készülék részei 14
Néhány szó a kijelzőről 15
Billentyűzár 15
Memória- és játékkártyák behelyezése 15
Memóriakártya kivétele 16
Játék 17
Energiatakarékosság játék közben 17
Többrésztvevős játék indítása 17
Játékkezelő - a játékadatok kezelése 18
Játékadatok biztonsági mentése és helyreállítása 18
Az N-Gage Aréna-indító 19
Az N-Gage Aréna-indító használata előtt 19
Csatlakozás az N-Gage Arénához 20
Regisztráció és bejelentkezés 20
Az N-Gage Aréna-indító frissítése 20
Súgó 21
Tippek a hatékony használathoz 21

A játékgép 22

A játékgép testre szabása 22
Billentyűkombinációk készenléti állapotban 23
Alapvető ikonok készenléti állapotban: 23
Memóriakezelés 24
A memóriafelhasználás megtekintése 24
Memória felszabadítása 25
Memóriakártya-eszköz 25
Memóriakártya formázása 26
Adatok biztonsági mentése és visszaállítása 26
A memóriakártya lezárása 26
Hangerő-szabályozás 27

Telefon 28

Hívás kezdeményezése 28
Telefonszám gyorstárcsázása 29
Konferenciahívás kezdeményezése (hálózati szolgáltatás) 29
Hívás fogadása és elutasítása 30
Hívásvárakoztatás (hálózati szolgáltatás) 30
Lehetőségek hívás közben 31
Hívásátirányítás (hálózati szolgáltatás) 31
Napló - Hívásinfó és általános napló 32

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Utolsó hívások listája 32
Hívások időtartama 33
Híváskőltségek (hálózati szolgáltatás) 33
GPRS-számláló 34
Az általános napló megtekintése 34
Napló beállításai 35
SIM-tel.könyv és más SIM-szolgáltatások 36

Beállítások 37

Beállítások módosítása 37
Eszközbeállítások 37
Általános 37
Készenléti állapot 38
Kijelző 38
Hívásbeállítások 39
Kapcsolat beállításai 40
Néhány szó az adatcsatlakozásokról és a hozzáférési pontokról 40
Hozzáférési pont létrehozása 41
Hozzáférési pontok 42
GPRS 45
Adathívás 45
Dátum és idő 45
Biztonság 46
Eszköz és SIM 46
Tanúsítványkezelés 48
Híváskorlátoz. (hálózati szolgáltatás) 50
Hálózat 50
Tartozékbeállítások 51

Névjegyzék (Telefonkönyv) 52

Nevek és számok mentése – Névjegykártyák létrehozása és szerkesztése 52
Névjegykártyák másolása a SIM-kártya és a készülék memóriája között 53
Csengőhang hozzárendelése névjegykártyához vagy csoporthoz 53
Hanghívás 54
Hangminta hozzárendelése telefonszámhoz 54
Hívás hangminta kimondásával 55
Tételcsoportok létrehozása 55
Tagok törlése egy csoportból 56

Képek 57

Képek - Képek megtekintése 57
Kijelzőmentő 58
A Kijelzőmentő beállításainak módosítása 58
Videólejátszó 59
Videoklip fogadása üzenetben 59

Üzenetek 60

Szöveg írása 61
Hagyományos szövegbevitel 61
Prediktív szövegbevitel - Szótár 62
Szöveg másolása a vágólapra 64
Üzenetek írása és küldése 64

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

A multimédia üzenetekhez szükséges beállítások....66
Az e-mailhez szükséges beállítások....67
Bejövő - üzenetek fogadása....67
Multimédia objektumok fogadása....68
Logók, csengőhangok, névjegyek, naptári tételek és beállítások fogadása....68
Hírüzenetek fogadása....69
Saját mappák....69
Postafiók....70
A postafiók megnyitása....70
Az e-mail üzenetek letöltése a postafiókból....70
E-mail üzenetek törlése....71
A kapcsolat bontása a postafiókkal....72
Kimenő - E postafiókban a kimenő üzenetek várakoznak elküldésre....73
A SIM-kártyán lévő üzenetek megtekintése....73
Hálózati hírszolgálat (hálózati szolgáltatás)....73
Szolgáltatói parancsszerkesztő....74
Üzenetek beállításai....74
Szöveges üzenetek beállításai....74
Multimédia üzenetek beállításai....75
E-mail beállításai....77
Hírüzenetek beállításai....79
Hálózati hírszolgálat (hálózati szolgáltatás) beállításai....79
Az Egyebek mappa beállításai....79

Üzemmódok....81

Az üzemmód módosítása....81
Az üzemmódok testre szabása....82

Naptár és Teendőlista....84

Naptári tételek létrehozása....84
Naptárnézetek....85
Teendők - Feladatlista....86

Extrák....87

Számológép....87
Zeneszerkesztő....87
Átváltó – Mértékegységek átváltása....89
Alappénznem és árfolyamok beállítása....89
Jegyzetek....90
Óra....90
Ébresztés beállítása....90
Hangrögzítő....91
Kedvencek....91
Hivatkozások létrehozása....92

Internet....93

Alapvető lépések az internet eléréséhez....93
Beállítások fogadása szöveges üzenetben....93
A beállítások kézi beírása....94
Könyvjelzők nézet....94
Kapcsolat létrehozása....94

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

A kapcsolat biztonsága 95
Böngészés 95
A kapcsolat bontása....96
A cache ürítése....96
Az internet beállításai....96

Alkalmazások és a Kezelő.... 98

Megjegyzés az alkalmazások és szoftverek telepítésére vonatkozóan 98
Alkalmazások (Java™) 99
Alkalmazás telepítése....99
Alkalmazások alapnézete 99
Alkalmazások beállításai.... 100
Kezelő - Szoftverek telepítése és eltávolítása.... 100
Szoftver telepítése.... 101
Szoftver eltávolítása 101

Kapcsolatok 103

Bluetooth-kapcsolat....103
Bluetooth-beállítások....104
Adatok küldése Bluetooth-on 104
Készülékek párosítása....105
Adatok fogadása Bluetooth-on 106
A Bluetooth kikapcsolása 106
Kapcsolódás számítógéphez Bluetooth-on keresztül....107
A CD-ROM használata 107

Akkumulátorról szóló információk.... 108

Töltés és kisütés....108

KEZELÉS ÉS KARBANTARTÁS.... 108

TOVÁBBI BIZTONSÁGI TUDNIVALÓK .. 109

Tárgymutató 114

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

BIZTONSÁGUNK ÉRDEKÉBEN

Olvassuk el az alábbi egyszerű útmutatót. Az itt leírtak be nem tartása veszélyekkel járhat, sőt törvénysértő lehet. Bővebb információt a részletes felhasználói kézikönyv tartalmaz.

BEKAPCSOLÁSKOR ÜGYELJÜNK A BIZTONSÁGRA Ne kapcsoljuk be a készüléket olyan helyen, ahol a rádiótelefonok használata tilos, illetve ahol azok interferenciát vagy veszélyt okozhatnak.

AZ ÚTON ELSŐ A BIZTONSÁG Tartsuk be a helyi törvényeket. Vezetés közben mindig hagyjuk szabadon kezeinket, hogy a járművet irányíthassuk. A biztonság legyen vezetés közben a legfontosabb szempont.

INTERFERENCIA A vezeték nélküli eszközök interferencia-érzékenyek lehetnek, ami a teljesítmény romlását okozhatja.

KÓRHÁZBAN KAPCSOLJUK KI Tartsuk be az előírásokat. Orvosi berendezések közelében kapcsoljuk ki a készüléket.

REPÜLŐGÉPEN KAPCSOLJUK KI Tartsuk be az előírásokat. A mobilkészülékek interferenciát okozhatnak a repülőgépen.

TANKOLÁSKOR KAPCSOLJUK KI Ne használjuk a készüléket üzemanyagtöltő állomásokon. Üzemanyag vagy vegyszerek közelében ne használjuk.

ROBBANTÁSI MŰVELETEK HELYSZÍNÉN KAPCSOLJUK KI Tartsuk be az előírásokat. Ne használjuk a készüléket olyan helyen, ahol robbantási műveletet készítenek elő.

MEGFELELŐ HASZNÁLAT A készüléket csak normál helyzetben használjuk, a termék dokumentációjában leírtaknak megfelelően. Feleslegesen ne érjünk az antennához.

SZAKSZERVIZ A termék üzembe helyezését és javítását csak szakember végezheti.

TARTOZÉKOK ÉS AKKUMULÁTOROK Csak a gyártó által jóváhagyott tartozékokat és akkumulátorokat használjunk. Ne csatlakoztassunk inkompatibilis termékeket.

VÍZÁLLÓSÁG A készülék nem vízálló. Tartsuk szárazon.

BIZTONSÁGI MÁSOLATOK A fontos adatokról ne felejtsünk el biztonsági másolatot vagy írásos feljegyzést készíteni.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

CSATLAKOZTATÁS MÁS KÉSZÜLÉKEKHEZ

Más eszközökhöz való csatlakoztatás előtt a biztonsági előírások megismerése érdekében olvassuk el a másik készülék ismertetőjét is. Ne csatlakoztassunk inkompatibilis termékeket.

SEGÉLYKÉRŐ HÍVÁSOK Győződjünk meg arról, hogy a készülék telefonfunkciója be van kapcsolva és működik. A kijelző törléséhez és a kezdőképernyőhöz való visszatéréshez nyomjuk meg a gombot, ahányszor csak szükséges. Írjuk be a segélyhívó számot, és nyomjuk meg a gombot. Adjuk meg a tartózkodási helyünket. Ne szakítsuk meg a kapcsolatot, amíg erre engedélyt nem kapunk.

A KÉSZÜLÉKRŐL

Az ebben a kézikönyvben ismertett vezeték nélküli készülék az EGSM 900- és a GSM 1800-hálózatokon képes üzemelni. A hálózatokról szóló további tájékoztatásért keressük fel a szolgáltatót.

A készülék funkcióinak használatakor tartsuk be a törvényeket, és tartsuk tiszteletben mások személyiségi és egyéb törvényes jogait.

Figyelmeztetés: A készülék funkcióinak használatához (az ébresztőórát kivéve) a készüléknek bekapcsolt állapotban kell lennie. Ne kapcsoljuk be a készüléket olyan helyen, ahol a rádiófrekvenciás eszközök használata interferenciát vagy veszélyt okozhat.

Hálózati szolgáltatások

A telefon használatához szükség van egy rádiótelefon-szolgáltatóval kötött szolgáltatási szerződésre. A készülék számos funkciója a rádiófrekvenciás hálózat szolgáltatásaitól függően működik. Ezek a hálózati szolgáltatások nem biztos, hogy minden hálózatban elérhetők, illetve előfordulhat, hogy azokat külön meg kell rendelni a saját szolgáltatónknál. Szükség esetén a szolgáltatás használatára és díjszabására vonatkozóan további tájékoztatást is kérni kell a szolgáltatótól. Egyes hálózatokban a hálózati szolgáltatások használata esetleg csak korlátozott módon lehetséges. Egyes hálózatok például nem támogatnak minden nyelvtől függő karaktert és szolgáltatást.

Lehet, hogy a készüléken a szolgáltató kérésére bizonyos funkciók nem érhetők el vagy nem aktívak. Az ilyen funkciók meg sem jelennek az eszköz menüiben. További tájékoztatásért forduljunk a szolgáltatóhoz.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Tartozékok, akkumulátorok, töltők

Ellenőrizzük a töltő modellszámát, mielőtt a készülékkel használnánk. A készülék ACP-12 és LCH-12 típusú áramforrással használható.

Figyelmeztetés: Ehhez a típusú készülékhez kizárólag a Nokia által jóváhagyott akkumulátorokat, töltőkészülékeket és tartozékokat használjunk. Más típusok alkalmazása érvényteleníti az engedélyeket és garanciákat, s emellett veszélyes is lehet.

A gyártó által engedélyezett tartozékokról a márkakereskedőktől kaphatunk bővebb felvilágosítást. A tartozékok hálózati kábelét mindig a csatlakozónál (ne a kábelnél) fogva húzzuk ki a konnektorból.

A készülék és annak tartozékai apró alkatrészeket is tartalmazhatnak. Tartsuk ezeket kisgyermekektől távol.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

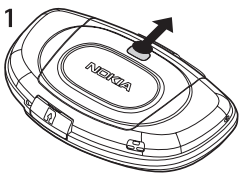
Használatba vétel

A SIM-kártya és az akkumulátor behelyezése

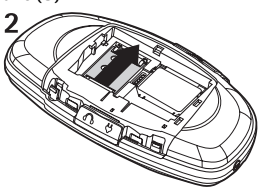
Megjegyzés: Mielőtt levennénk az elő- és hátlapot, mindig kapcsoljuk ki a készüléket, és csatlakoztassuk le a töltőről vagy egyéb készülékekről. A készüléket mindig felhelyezett elő- és hátlappal tároljuk és használjuk.

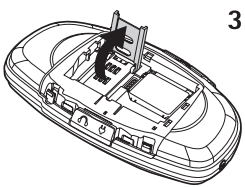
A SIM-kártyákat tartsuk kisgyermekektől távol. A SIM-szolgáltatások elérhetőségére és használatára vonatkozó információk tekintetében forduljunk a SIM-kártya értékesítőjéhez. Ez lehet a szolgáltató, a hálózat üzemeltetője vagy más eladó.

1 A játékgép hátoldalát magunk felé tartva nyomjuk meg a kioldógombot (**1**), és csúsztassuk el a hátlapot a nyíl irányába.



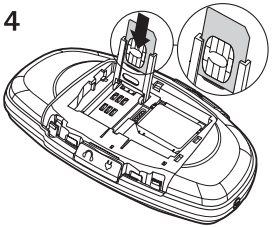
2 A SIM-kártya tartójának kiemeléséhez csúsztassuk a tartót a nyíl irányába (**2**), és nyissuk fel azt (**3**).



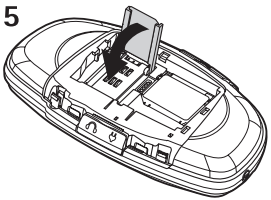


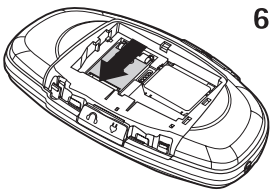
Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

3 Helyezzük be a SIM-kártyát a tartóba (**4**). Győződjünk meg arról, hogy a SIM-kártya ferdén levágott sarka a tartó felső része felé, a kártya aranyszínű érintkezői pedig a készülék csatlakozói felé néznek.

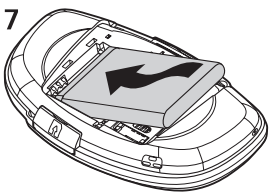


4 Csukjuk le a SIM-kártya tartóját (**5**), és pattintsuk a helyére (**6**).





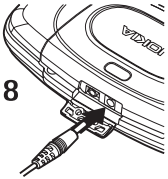
5 Helyezzük be az akkumulátort (**7**).



6 Helyezzük vissza a hátlapot.

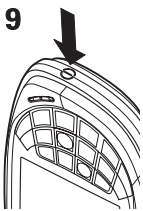
Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Az akkumulátor töltése



1 Nyissuk fel a jellel jelzett reteszt. A tápkábelt csatlakoztassuk a játékgéphez (**8**)
2 A töltőt csatlakoztassuk egy fali konnektorba. Az akkumulátor indikátoroszlopa működni kezd. A játékgép töltés közben is használható. Ha az akkumulátor teljesen lemerült, a töltésjelző megjelenéséig néhány perc eltelhet.
3 Ha az akkumulátor teljesen feltöltődött, az oszlop megáll. A töltőt húzzuk ki először a játékgépből, azután az elektromos hálózatból.

A játékgép bekapcsolása



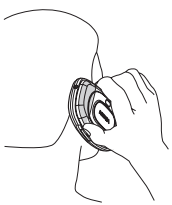
- Nyomjuk meg és tartsuk lenyomva a bekapcsológombot (**9**).

Ha a játékgép PIN-kódot kér, írjuk azt be (**** jelenik meg a kijelzőn), és nyomjuk meg az **OK** gombot. A PIN-kódot általában a SIM-kártyával kapjuk.

Ha a játékgép biztonsági kódot kér, írjuk azt be (***** jelenik meg a kijelzőn), és nyomjuk meg az **OK** gombot. A biztonsági kód gyári beállítása: **12345**. Lásd: 'Eszköz és SIM' című rész (46. oldal).

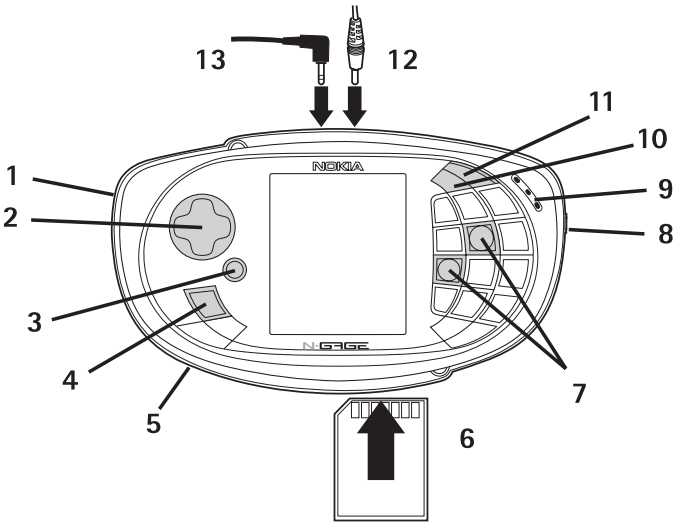
A készülék beépített antennával rendelkezik. **Megjegyzés**: Más rádió adó-vevőkhöz hasonlóan, lehetőleg ne érjünk a bekapcsolt készülék antennájához. Az antenna megérintése a hangminőség romlását okozhatja, és a készülék esetleg a szükségesnél magasabb energiaszinten fog üzemelni. Ha a készülék működtetése közben nem érünk az antenna környékéhez, az növeli az antenna teljesítményét és az akkumulátor élettartamát.

NORMÁL HELYZET: A készüléket tartsuk olyan helyzetben, hogy az antenna függőlegesen, a vállunk fölött helyezkedjen el.



Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

A billentyűk és a készülék részei



1 A mikrofon a készülék oldalán található.

2 Vezérlőgomb játékhoz és lapozáshoz.

3 Az OK gombbal kiválaszthatunk, elfogadhatunk vagy aktiválhatunk.

4 A Menü gomb a főmenüt nyitja meg.

5 A hangszóró a készülék hátulján található.

6 Memória- és játékkártya helye.

7 A 5 JKL és 7 PQRS az elsődleges játékgombok.

8 A bekapcsológomb a készülék oldalán található.

9 Fülhallgató.

10 A Szerkesztőgombbal olyan parancsok listája jeleníthető meg szövegszerkesztéskor, mint a **Másolás**, a **Kivágás** és a **Beillesztés**.

11 A Törlőgombbal szöveget és tételeket törölhetünk.

12 A töltő csatlakozója.

13 A fülhallgató csatlakozója.

Figyelmeztetés: Fülhallgató használatakor a külső zajok észlelésének képessége csökkenhet. Ne használjuk a fülhallgatót, ha az veszélyeztetheti a biztonságunkat.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Néhány szó a kijelzőről

Előfordulhat, hogy a kijelzőn néhány pont hiányosan, nem megfelelő színnel vagy fényesen jelenik meg. Ez ennek a kijelzőtípusnak a sajátossága. Egyes kijelzők olyan pixeleket vagy pontokat tartalmazhatnak, amelyek mindig be- vagy ki vannak kapcsolva. Ez normális jelenség, nem hiba.

Billentyűzár

A billentyűzárat arra használjuk, hogy megakadályozzuk a gombok véletlen lenyomását.

- **A zár bekapcsolása**: Készenléti állapotban nyomjuk meg a és a gombot. Ha a billentyűzár aktív, a ikon jelenik meg a kijelzőn.
- **A zár feloldása**: Nyomjuk meg a és a gombot.

Ha engedélyeztük a játékok automatikus indulását és behelyezünk egy játékkártyát a játékgépbe, a billentyűzár automatikusan kiold.

Segélyhívást akkor is kezdeményezhetünk a készülékbe programozott hivatalos segélyhívószámokra, amikor a billentyűzet le van zárva. Írjuk be a segélyhívószámot, és nyomjuk meg a gombot.

Tipp! Nyomjuk meg egyszer a gombot, válasszuk a **Billentyűk lezárása** lehetőséget, és nyomjuk meg az **OK** gombot.

Memória- és játékkártyák behelyezése

A játék- és memóriakártyákat tartsuk kisgyermekektől távol.

Csak kompatibilis Multimédia kártyát (MMC) használjunk ehhez a készülékhez. Más memóriakártyák, mint például a Secure Digital (SD) kártya, nem férnek be az MMC-kártya tartójába, és nem kompatibilisek ezzel a készülékkel. A nem kompatibilis memóriakártyák használata kárt okozhat a kártyában és a készülékben egyaránt, továbbá a kártyán tárolt adatok megsérülhetnek.

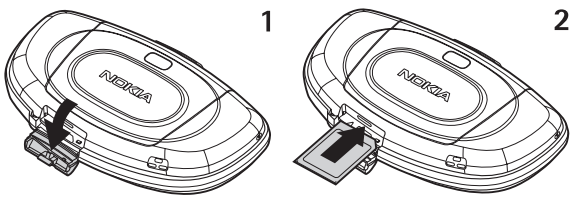
A játékgéphez sokféle N-Gage játékot vásárolhatunk. Minden egyes N-Gage játék különálló, csak olvasható játékkártyán (MMC) kerül forgalomba. A játék adatai (például az

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

eredménylista) a játékgép memóriájába kerül mentésre, nem pedig az N-Gage játékkártyára. A különböző játékok elérhetőségével kapcsolatban forduljunk egy Nokia által jóváhagyott játékkereskedőhöz, vagy látogassunk el a www.n-gage.com címre.

További tárterületként kompatibilis flash memóriakártyát (MMC) vásárolhatunk. Lásd: 'Memóriakártya-eszköz' című rész (25. oldal).

1 Nyissuk ki a kártyanyílás fedelét (**1**).
2 Helyezzünk be egy játék- vagy memóriakártyát (**2**). Játék- vagy memóriakártya behelyezésekor a játékgépen futó összes alkalmazás bezáródik.
3 Csukjuk be a kártyanyílás fedelét.



Ha játékkártyát helyeztünk be, a játék automatikusan elindul. A játék ikonja automatikusan a főmenü végére kerül. A memóriakártyán tárolt adatokat a ikon jelzi a különböző alkalmazásokban.

Tipp! Ha nem szeretnénk, hogy a játékok automatikusan induljanak, valahányszor játékkártyát helyezünk a játékgépbe, akkor válasszuk az **Eszközök**→ **Beállítások**→ **Eszköz**→ **Általános** beállítást, és a **Játék autom. indítása** pontnál válasszuk a **Ki** lehetőséget.

Memóriakártya kivétele

Fontos: A kártyát ne vegyük ki művelet közben, ha a jel villog a kijelző jobb felső sarkában. Ha művelet közben távolítjuk el a kártyát, az kárt okozhat a kártyában és a készülékben egyaránt, továbbá a kártyán tárolt adatok megsérülhetnek.

1 Nyomjuk meg a gombot, és válasszuk a **Mem.kártya kivétele** lehetőséget (csak akkor érhető el, ha memóriakártya van behelyezve).

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

2 Várjuk meg, amíg a *Most már kivehető a memóriakártya* szöveg megjelenik, és vegyük ki a kártyát.

Játék

Helyezzünk be egy játékkártyát, lásd: 'Memória- és játékkártyák behelyezése' című rész (15. oldal). A játék automatikusan elindul, és ez a billentyűzárat is kioldja.

Megjegyzés: Lépjünk ki a játékból, mielőtt a játékgépből eltávolítanánk a játékkártyát.

Játékhoz az elsődleges játékgombokat használhatjuk: 5 jkl és 7 pqrs. A többi billentyű használata a játéktól függ. Kövessük a játék használati utasítását.

Megjegyzés: A játékok használata energiát fogyaszt, ezért játék közben csökken a készülék készenléti ideje.

Energiatakarékosság játék közben

- A kijelző fényerejének csökkentéséhez nyomjuk meg a gombot, és lépjünk be az **Eszközök**→ **Beállítások**→ **Eszköz**→ **Kijelző**→ **Fényerő** menübe. Itt válasszuk az **Opciók**→ **Módosítás** lehetőséget.
- Játék közben a fülhallgatón keresztül hallgassuk a játék hangjait.
- Ha nem használjuk a Bluetooth funkciót, kapcsoljuk ki.

Többrésztvevős játék indítása

Egyes játékokat két vagy több játékos is játszhat, ha ugyanazzal a játékkal és kompatibilis készülékkel rendelkeznek. A játék Bluetooth-kapcsolaton keresztül zajlik. Többrésztvevős játék indítása előtt győződjünk meg róla, hogy a készülékek Bluetooth-beállításai kompatibilisek-e. Lásd: 'Bluetooth-kapcsolat' című rész (103. oldal). A játék indításával, a különböző szintekkel és további funkciókkal kapcsolatos részletekért olvassuk el a játék leírását.

Tipp!
A www.n-gage.com címen a megjelent játékok beállításai és további, a játékszolgáltatásokkal kapcsolatos információk találhatók.

Tipp! Ha be van helyezve a játékkártya, a játék elindításához készenléti állapotban nyomjuk meg a gombot.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Játékkezelő – a játékadatok kezelése

A Játékkezelő alapnézetében rendelkezésre álló lehetőségek: **Fájladatok**, **Törlés**, **Másolat készítése**, **Visszaáll. kártyáról**, **Kijelölés/ elvetés**, **Beállítások**, **Súgó** és **Kilépés**.

A játékfájlok megtekintéséhez és kezeléséhez nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Eszközök**→ **Játékkez.** lehetőséget. Memória felszabadítása érdekében törölhetjük a feleslegessé vált fájlokat, biztonsági másolatot készíthetünk róluk memóriakártyára, vagy helyreállíthatjuk őket a biztonsági másolatból.

- A játékadatfájl tulajdonságainak, például a fájltípus vagy a fájlméret megtekintéséhez lapozzunk a megfelelő fájlhoz, és válasszuk az **Opciók**→ **Fájladatok**, vagy pedig a , illetve a gombbal lapozzunk végig az adatokon.
- Fájlok törléséhez lapozzunk az adott fájlhoz, és válasszuk az **Opciók**→ **Törlés** lehetőséget.
- Ha módosítani szeretnénk a Játékkezelő megjelenését, illetve a fájlok csoportosításának és mentésének módját, válasszuk az **Opciók**→ **Beállítások** lehetőséget.

Játékfájltípusok:
Játékadatok - A játékokhoz szükséges fájlok, például játékhangok
Játékkiegészítések - Kiegészítő fájlok játékokhoz, például extra pályák
Felhasználóadatok - Játék közben mentett fájlok, amelyek például a rekordokat vagy a teljesített pályaszakaszokat tartalmazzák

Játékadatok biztonsági mentése és helyreállítása

- Ha memóriakártyára biztonsági másolatot szeretnénk készíteni a játékgép memóriájában tárolt játékadatokról, lapozzunk a másolandó fájlhoz, és válasszuk az **Opciók**→ **Másolat készítése** lehetőséget.
- A játékadatoknak a memóriakártyáról a játékgép memóriájába történő visszamásolásához válasszuk az **Opciók**→ **Visszaáll. kártyáról** lehetőséget. Lapozzunk az visszaállítandó fájlhoz, és válasszuk az **Opciók**→ **Visszaállítás** lehetőséget.

Tipp! A játékfájlokat, például saját rekordjainkat memóriakártyára másolhatjuk, majd a visszaállítás funkcióval másik kompatibilis eszközre másolhatjuk őket.

A szerzői jogi védelem egyes esetekben tiltja a képek, csengőhangok és más tartalom másolását, módosítását vagy továbbítását.

A védett fájlok, amelyek tulajdonságai között a **Nem hordozható** megjegyzés szerepel, más eszközökön nem használhatók. A **Hordozható** fájlok más kompatibilis eszközökön is használhatók.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Az N-Gage Aréna-indító

Az N-Gage Aréna-indító egy olyan alkalmazás, amely közvetlen hozzáférést biztosít a játékgépről az N-Gage Aréna közösséghez. Az N-Gage Aréna-közösség tagjai egymással kommunikálhatnak, egyedi tartalmakat tölthetnek le, globális ranglistákhoz férhetnek hozzá, versenyeken vehetnek részt, játék- és közösségi híreket olvashatnak, és számos egyéb szolgáltatást is elérhetnek.

Tipp! Az N-Gage Arénával, az elérhető játékokkal, az eseményekkel és a szolgáltatás támogatásával kapcsolatban további információkat a http://arena.n-gage.com címen kaphatunk.

Az N-Gage Aréna-indító használata előtt

Az N-Gage Aréna-indító használata előtt elő kell fizetnünk a GPRS szolgáltatásra. Annak érdekében, hogy megtudjuk hálózatunkban létezik-e GPRS-szolgáltatás, és ha igen, hogyan lehet erre a szolgáltatásra előfizetni, forduljunk a hálózat üzemeltetőjéhez vagy a szolgáltatóhoz. Vegyük figyelembe, hogy a GPRS-kapcsolat és az adatátvitel esetleg külön díjazású.

Ezenfelül szükség van egy, a játékgépben beállított internet-hozzáférési pontra (IAP) is. Az internet-hozzáférési pont beállításait egy speciális szöveges üzenetben is megkaphatjuk a hálózat üzemeltetőjétől vagy a szolgáltatótól, de kézzel is megadhatjuk azokat. Előfordulhat, hogy a játékgépen vannak szolgáltató által előre megadott, internet-hozzáférési pontra vonatkozó beállítások.

Az internet-hozzáférési pontra vonatkozó beállításokat, továbbá a WAP, MMS és e-mail beállításokat megrendelhetjük az N-Gage webhelyéről, a http://support.n-gage.com/ címen található terméktámogatási menüben. A beállítások a játékgépre szöveges üzenet formájában fognak megérkezni. A beállítások mentéséhez kövessük az üzenetben szereplő utasításokat. A saját nyelven rendelkezésre álló N-Gage webhelyek a következő címről érhetők el: http://www.n-gage.com/select.html.

Tipp! A hozzáférési pontok ellenőrzéséhez vagy egy hozzáférési ponthoz tartozó beállítások megadásához nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Eszközök**→ **Beállítások**→ **Csatlakozás**→ **Hozzáférési pontok** lehetőséget.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Csatlakozás az N-Gage Arénához

Az N-Gage Aréna három módon érhető el:

- Használjuk a játékgépen található N-Gage Aréna-indítót. Nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **N-Gage Aréna** lehetőséget.
- Egy kompatibilis számítógép használatával. Látogassunk el az N-Gage Aréna webhelyére a http://arena.n-gage.com címen.
- Egy N-Gage Aréna-játék játszása közben. Válasszuk az **N-Gage Aréna** lehetőséget a játék menüjéből.

Az N-Gage Aréna-indító és a webhely minden olyan funkcióhoz és eseményhez hozzáférést biztosít, amely az N-Gage Arénában elérhető. A játékmenük hozzáférést biztosítanak a játékspecifikus tartalmakhoz és funkciókhoz.

Regisztráció és bejelentkezés

A N-Gage Aréna funkcióinak használatához és eseményeiben való részvételhez az N-Gage Aréna-közösség tagjának kell lennünk. A regisztrálást és a bejelentkezési profil létrehozását számítógépen vagy a webhelyen keresztül is elvégezhetjük, de ezt megtehetjük a játékgép segítségével is az N-Gage Aréna indítóprogramjával. A regisztráció során a rendszer egy felhasználónevet és egy jelszót fog kérni. Miután regisztráltattuk magunkat, a felhasználónévvel és a jelszóval beléphetünk az N-Gage Arénába.

Az N-Gage Aréna-indító frissítése

Az N-Gage Aréna indítóprogramjához rendszeresen frissítés áll majd rendelkezésre. Minden egyes alkalommal, amikor az N-Gage Arénához csatlakozunk a játékgéppel, az alkalmazás ellenőrzi, hogy található-e elérhető frissítés. Ha igen, akkor a program megkérdezi, hogy le szeretnénk-e tölteni azt. Az N-Gage Aréna indítóprogramhoz tartozó frissítések egyes részei feltétlenül szükségesek a működéshez, míg más részei csupán kiegészítő elemek.

Megjegyzés: Ha egy feltétlenül szükséges frissítés letöltését elutasítjuk, akkor nem fogjuk tudni használni az N-Gage Aréna-indítót.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Súgó

A játékgép súgófunkcióval is rendelkezik, amely bármely alkalmazásból elérhető az **Opciók**→ **Súgó** lehetőség kiválasztásával.

Példa: Ha szeretnénk megnézni a névjegykártyák létrehozására vonatkozó útmutatást, kezdjük el létrehozni a névjegykártyát, és válasszuk az **Opciók**→ **Súgó** lehetőséget. Miközben az útmutatót olvassuk, a Súgó és a háttérben nyitott alkalmazás között a gomb megnyomásával és nyomva tartásával válthatunk. Ugyanezt a súgóinformációt érhetjük el a gomb megnyomása után az **Extrák**→ **Súgó**→ **Névjegyzék**→ **Névjegykártyák létrehozása** lehetőség kiválasztásával.

1 ábra: A készülék súgója

Tippek a hatékony használathoz

- **A nyitott alkalmazások közötti váltáshoz** nyomjuk meg és tartsuk lenyomva a gombot. Lásd: 2. ábra.

  Megjegyzés: Ha a memória kezd megtelni, a játékgép bezárhat néhány alkalmazást. Az alkalmazás bezárása előtt a játékgép ment minden adatot.

- **Tétel kijelöléséhez** lapozzunk a tételre, és nyomjuk meg egyszerre a és a gombot.
- **Több tétel kijelöléséhez** nyomjuk meg és tartsuk lenyomva a gombot, és ezzel egy időben a vagy a gombot. Egy jel kerül a kijelölt tételek mellé. A jelölés befejezéséhez fejezzük be a lapozást a gombbal, majd engedjük fel a gombot. Ha kijelöltünk minden elemet, amelyet szerettünk volna, azokat áthelyezhetjük vagy törölhetjük.
- Bizonyos helyzetekben a gomb megnyomásakor egy rövidebb parancslista jelenik meg, amely az adott nézetben rendelkezésre álló főparancsokat tartalmazza.

2 ábra: Váltás az alkalmazások között

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

A játékgép

A játékgép testre szabása

- A készenléti állapotban a háttérben látható kép cseréjéhez lépjünk be az **Eszközök**→ **Beállítások**→ **Eszköz**→ **Készenléti állapot**→ **Háttérkép** menübe, és válasszuk az **Igen** lehetőséget. Lásd: 3. ábra.
- A játékgép színösszeállításának módosításához válasszuk az **Eszközök**→ **Beállítások**→ **Eszköz**→ **Kijelző**→ **Színpaletta** lehetőséget.
- Készenléti állapotban a választógombokhoz rendelt hivatkozások módosításához válasszuk az **Eszközök**→ **Beállítások**→ **Eszköz**→ **Készenléti állapot**→ **Bal választógomb** vagy **Jobb választógomb** lehetőséget. Lásd: 3. ábra.
- Ha meg akarjuk változtatni a készenléti állapotban látható órát, válasszuk az **Eszközök**→ **Beállítások**→ **Dátum és idő beállításai**→ **Óratípus**→ **Analóg** vagy **Digitális** pontot.
- Az üdvözlőszöveg, kép és animáció megváltoztatásához válasszuk az **Eszközök**→ **Beállítások**→ **Eszköz**→ **Általános**→ **Üdvözlősz. vagy logó** lehetőséget.
- A kijelzővédő megjelenésének megváltoztatásához az **Eszközök**→ **Beállítások**→ **Eszköz**→ **Kijelző**→ **Kijelzővédő** lehetőséget kell választani.
- A csengőhangok és a billentyűhangok módosításához válasszuk az **Eszközök**→ **Üzemmód** parancsot. Ha az aktív üzemmód az **Általános**, akkor az üzemmód neve helyett az aktuális dátum jelenik meg a navigációs sávban. Lásd: 'Üzemmódok' című fejezet (81. oldal).
- Ha egyedi csengőhangot szeretnénk rendelni barátainkhoz, válasszuk a **Névjegyz.** menüpontot. Lásd: 53. oldal.
- A főmenü átrendezéséhez válasszuk a főmenü **Opciók**→ **Áthelyezés**, **Áthely. mappába** illetve **Új mappa** pontját. A ritkábban használt alkalmazásokat áthelyezhetjük mappákba, és a gyakrabban használt alkalmazásokat áthelyezhetjük a főmenübe.

3 ábra: Készenléti állapot

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Billentyűkombinációk készenléti állapotban

- A nyitott alkalmazások közötti váltáshoz nyomjuk meg és tartsuk lenyomva a gombot.
- Az üzemmód módosításához nyomjuk meg a gombot, és válasszunk ki egy üzemmódot.
- A billentyűzet lezárásához nyomjuk meg a és a gombot.
- Ha be van helyezve játékkártya, a játék elindításához nyomjuk meg a gombot.
- Az utoljára tárcsázott számok listájának megnyitásához nyomjuk meg a gombot.
- Internetkapcsolat kezdeményezéséhez nyomjuk meg és tartsuk lenyomva a gombot. Lásd: 'Alapvető lépések az internet eléréséhez' című rész (93. oldal).

Alapvető ikonok készenléti állapotban:

- Az Üzenetek alkalmazás Bejövő postafiókjába egy vagy több új üzenet érkezett.

- Egy vagy több hangüzenet érkezett. Lásd: 'A hangpostafiók hívása (hálózati szolgáltatás)' című rész (28. oldal).

- A Kimenő postafiókban üzenetek várakoznak elküldésre. Lásd: 73. oldal.

- Akkor jelenik meg, ha a **Bejövő hívás hangja** beállítás értéke **Néma**, az **Üzenetjelző hang** lehetőség értéke pedig **Ki**. Lásd: 'Üzemmódok' című rész (81. oldal).

- A játékgép billentyűzára be van kapcsolva. Lásd: 'Billentyűzár' című rész (15. oldal).

- Ébresztést állítottunk be. Lásd: 'Óra' című rész (90. oldal).

2 - A hívásokat csak a 2. telefonvonal használatával bonyolíthatjuk (hálózati szolgáltatás).

- Minden bejövő hívást egy másik számra irányítottunk át. Ha két telefonvonalunk van, akkor az első vonal átirányítási indikátora az 1, a második vonalé pedig a 2. Lásd: 'Használt vonal (hálózati szolgáltatás)' (39. oldal).

- Memóriakártya írása vagy olvasása van folyamatban.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

vagy - A készülékhez fülhallgató vagy hurok csatlakozik.

- Adathívás aktív. - Nagy sebességű adathívás aktív.

- A térerőt jelző ikon helyett jelenik meg (készenléti állapotban a bal felső sarokban), ha GPRS-kapcsolat aktív. Lásd: 'GPRS' című rész (45. oldal).

- Akkor jelenik meg, ha a GPRS-kapcsolat felfüggesztésre került, például hanghívás közben.

- Faxhívás aktív.

- A Bluetooth aktív. Megjegyzés: amikor a telefon adatkommunikációt végez Bluetooth-kapcsolaton keresztül, a jel látható. Lásd: 'Bluetooth-kapcsolat' című rész (103. oldal).

Memóriakezelés

A játékgép számos funkciója használja adattárolásra a memóriát. Ilyenek például a játékok, a névjegyzék, a szöveges üzenetek, a képek és a csengőhangok, a naptár- és a teendőjegyzetek, a dokumentumok és a letöltött alkalmazások. A rendelkezésre álló szabad memória attól függ, hogy mennyi adatot mentettünk a játékgép memóriájába.

4 ábra: A memóriakártya memóriafelhasználása

További tárterületként memóriakártyát használhatunk. A memóriakártyák újraírhatók, így azokra adatot lehet menteni és törölni is lehet róluk. Ha a játékgép memóriája fogytán van, különböző fájlokat menthetünk memóriakártyára.

Megjegyzés: Játékkártyára nem menthetünk adatot, mert az csak olvasható. A játékkártyák olyan adatokat tartalmaznak, amelyeket nem lehet felülírni.

A memóriafelhasználás megtekintése

Ha látni szeretnénk, hogy milyen adatok vannak a telefonon, és a különböző adatcsoportok mennyi memóriahelyet foglalnak el, nyissuk meg az **Eszközök**→ **Kezelő** menüt, és válasszuk az **Opciók**→ **Memória részletei**→ **Eszközmemória** menüpontot. A játékgép szabad memóriájának megtekintéséhez válasszuk a **Szabad mem.** lehetőséget.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Ha a játékgépben memóriakártya van, az **Eszközök**→ **Memória** menüben válasszuk az **Opciók**→ **Memória részletei** lehetőséget a kártya memóriafelhasználása és a rajta levő szabad memória megtekintéséhez.

Memória felszabadítása

Ha sok játékot telepítünk vagy sok képet mentünk, akkor az a rendelkezésre álló memória nagy részét elfoglalja, és a játékgép jelzi, hogy fogytán a memória. Memória felszabadításához a játékok, képek és egyéb tételek némelyikét helyezzük át memóriakártyára. Törölhetünk feleslegessé vált névjegyzék-bejegyzéseket, naptári adatokat, hívásidőket, hívásköltségeket, játék-eredménylistát és egyéb adatokat. Az adatok törlését a megfelelő alkalmazásból végezhetjük el.

Egyéb tételek, amelyek törölhetők a memória felszabadítása érdekében:

- Telepített játékok, amelyekre már nincs szükség.
- Az Üzenetek alkalmazás Bejövő, Piszkozatok és Elküldött mappáiban lévő üzenetek.
- A postafiókból a játékgép memóriájába letöltött e-mail üzenetek.
- Mentett XHTML- és WML-oldalak, valamint a Képek mappában levő képek.

A Memóriakártya lehetőségei: **Eszk.mem. másolása**, **Visszaáll. kártyáról**, **Mem.kártya formáz.**, **A mem.kártya neve**, **Jelszó megadása**, **Jelszó módosítása**, **Jelszó eltávolítása**, **Mem.kártya felold.**, **Memória részletei**, **Súgó** és **Kilépés**.

Memóriakártya-eszköz

Nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Eszközök**→ **Memória** lehetőséget. Memóriakártyát például a letöltött játékok és alkalmazások tárolására is használhatunk. A játékgép memóriájában lévő adatokról biztonsági másolatot készíthetünk a memóriakártyán, amelyet később visszatölthetünk a játékgépre. Lásd: 'Memória- és játékkártyák behelyezése' című rész (15. oldal) és 'Memóriakártya kivétele' című rész (16. oldal).

A memóriakártyákat tartsuk kisgyermekektől elzárva.

Fontos: A kártyát ne vegyük ki művelet közben, ha a jel villog a kijelző jobb felső sarkában. Ha művelet közben távolítjuk el a kártyát, az kárt okozhat a kártyában és a készülékben egyaránt, továbbá a kártyán tárolt adatok megsérülhetnek.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Csak kompatibilis Multimédia kártyát (MMC) használjunk ehhez a készülékhez. Más memóriakártyák, mint például a Secure Digital (SD) kártya, nem férnek be az MMC-kártya tartójába, és nem kompatibilisek ezzel a készülékkel. A nem kompatibilis memóriakártyák használata kárt okozhat a kártyában és a készülékben egyaránt, továbbá a kártyán tárolt adatok megsérülhetnek.

Memóriakártya formázása

Fontos: A memóriakártya formázásakor minden adat végérvényesen törlődik.

Egyes memóriakártyák előre formázott állapotban kerülnek forgalomba, másokat formázni kell. Érdeklődjön az eladótól, hogy használat előtt formázni kell-e a memóriakártyát.

- Válasszuk az **Opciók**→ **Mem.kártya formáz.** menüpontot. Az **Igen** lehetőséggel erősítsük meg szándékunkat. Ha a formázás kész, írjunk be egy nevet a memóriakártya számára, és nyomjuk meg az **OK** gombot.

Tipp!
Memóriakártya átnevezéséhez lépjünk a memóriakártya menüjébe, és válasszuk az **Opciók**→ **A mem.kártya neve** lehetőséget.

Adatok biztonsági mentése és visszaállítása

- A játékgép memóriájában lévő adatokról biztonsági másolatot készíthetünk a memóriakártyán, ehhez válasszuk az **Opciók**→ **Eszk.mem. másolása** lehetőséget.
- Az adatok memóriakártyáról a játékgép memóriájába történő visszamásolásához válasszuk az **Opciók**→ **Visszaáll. kártyáról** lehetőséget.

A memóriakártya lezárása

A memóriakártya illetéktelen használata ellen jelszó megadásával védekezhetünk.

A jelszót a játékgép tárolja, így azt nem kell ismételten beírni, ha a memóriakártyát ezen a játékgépen használjuk. Ha a memóriakártyát másik játékgépbe helyezzük át, meg kell adni a jelszót.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

- Válasszuk az **Opciók**→ **Jelszó megadása**, **Jelszó módosítása** vagy **Jelszó eltávolítása** menüpontot. Minden műveletnél be kell írni és meg kell erősíteni a jelszót (max. 8 karakter).

Megjegyzés: A jelszó eltávolítása után a memóriakártya nyitva lesz, és tetszőleges játékgépen jelszó megadása nélkül használhatóvá válik.

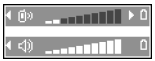
Lezárt memóriakártya feloldása

Ha egy másik, jelszóval védett memóriakártyát helyezünk a játékgépbe, a készülék a kártyához tartozó jelszó megadására fog felszólítani minket.

- A zárolás feloldásához válasszuk az **Opciók**→ **Mem.kártya felold.** menüpontot.

Hangerő-szabályozás

Aktív hívás vagy dallam hallgatása közben a vagy a megnyomásával növelhetjük vagy csökkenthetjük a hangerőt.



5 ábra: A navigációs sor az éppen használt hangszórót mutatja.

A hangszóró lehetővé teszi, hogy a játékgépen telefonálhassunk anélkül, hogy a készüléket a fülünkhöz kellene tartani, így akár letehetjük egy közelünkben lévő asztalra is. A hangszóró helyéről az alábbi fejezet ír: 'A billentyűk és a készülék részei' (14. oldal)

Ha aktív hívás közben szeretnénk kihangosító üzemmódba kapcsolni, válasszuk az **Opciók**→ **Hangszóró be** lehetőséget. A Hangszerkesztő és a Hangrögzítő alkalmazás alapértelmezés szerint a hangszórót használja.

Fontos: A hangszóró használatakor a lehetséges nagy hangerő miatt ne tartsuk a fülünkhöz közel a játékgépet.

Ha ki szeretnénk kapcsolni a hangszórót telefonhívás vagy zenehallgatás közben, válasszuk az **Opciók**→ **Kézibeszélő be** parancsot.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Telefon

Hívás kezdeményezése

Tipp! Ha hívás közben szeretnénk a hangerőt állítani, a gomb megnyomásával növelhetjük, a gomb megnyomásával csökkenthetjük a hangerőt.

1 Készenléti állapotban írjuk be a telefonszámot a körzetszámmal együtt. Szám törléséhez nyomjuk meg a gombot. Nemzetközi telefonszám hívásához a nemzetközi előtag beírásához nyomjuk meg kétszer a gombot (a **+** karakter helyettesíti a nemzetközi hívókódot), ezután írjuk be a ország hívókódját, **0** nélkül a körzetszámot, majd a telefonszámot.
2 A telefonszám hívásához nyomjuk meg a gombot.
3 A hívás befejezéséhez (vagy a hívási kísérlet megszakításához) nyomjuk meg a gombot.

Megjegyzés: A gomb megnyomásával mindig befejezzük a hívást, még akkor is, ha egy másik alkalmazás aktív.

Tipp! Készenléti állapotban nyomjuk meg a gombot a 20 utoljára tárcsázott szám listájának megjelenítéséhez. Lapozzunk a kívánt számhoz, és annak hívásához nyomjuk meg a gombot.

Tipp! Ha meg akarjuk változtatni a hang-postafiók számát, nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Eszközök**→ **Hangpostafiók** lehetőséget, majd az **Opciók**→ **Szám módosítása** menüpontot. Írjuk be a számot (melyet a szolgáltatótól kaptunk), és nyomjuk meg az **OK** gombot.

Hívás kezdeményezése a Névjegyzék használatával

- Nyomjuk meg a gombot, és válasszuk a **Névjegyzék** lehetőséget. Lapozzunk a kívánt névhez. Kereshetünk úgy is, hogy a Keresés mezőbe beírjuk a név kezdőbetűit. A talált nevek megjelennek a listában. A híváshoz nyomjuk meg a gombot.

A hangpostafiók hívása (hálózati szolgáltatás)

- A hangpostafiók hívásához készenléti állapotban nyomjuk meg és tartsuk lenyomva a gombot.
  Ha a játékgép kéri a hangpostafiók számát (amelyet a szolgáltatótól kapunk), adjuk meg azt, és nyomjuk meg az **OK** gombot. Lásd még: 'Hívásátirányítás (hálózati szolgáltatás)'

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

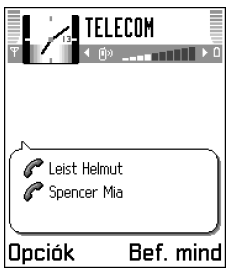
című rész (31. oldal). Mindegyik telefonvonal saját hangpostafiók-számmal rendelkezhet. Bővebb információért lásd: 'A használt vonal (hálózati szolgáltatás)' című rész (39. oldal).

Telefonszám gyorstárcsázása

1 Nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Eszközök**→ **Gyorshív.** lehetőséget, majd rendeljünk egy telefonszámot a gyorshívógombok egyikéhez (-). Az a hangpostafiók számára van fenntartva.
2 Lépjünk be az **Eszközök**→ **Beállítások**→ **Hívás** menübe, és a **Gyorshívás** beállításnál válasszuk a **Be** értéket.
3 A híváshoz: Készenléti állapotban nyomjuk meg és tartsuk lenyomva a megfelelő gyorshívógombot, amíg a hívás el nem indul.

Konferenciahívás kezdeményezése (hálózati szolgáltatás)

1 Hívjuk az első résztvevőt.
2 Hívjunk egy másik résztvevőt, ehhez válasszuk az **Opciók**→ **Új hívás** lehetőséget. Írjuk be vagy keressük meg a telefonszámot, és nyomjuk meg az **OK** gombot. Az első hívás automatikusan tartásba kerül.
3 Amikor a hívott fél fogadta az új hívást, kapcsoljuk be az első résztvevőt a konferenciahívásba. Válasszuk az **Opciók**→ **Konferencia** lehetőséget.
   - Ha új résztvevőt akarunk bevonni a konferenciahívásba, ismételjük meg a 2. lépést, és válasszuk az **Opciók**→ **Konferencia**→ **Konferenciába** lehetőséget. A készülék velünk együtt legfeljebb hat résztevő közötti konferenciahívást tesz lehetővé.
   - Magánbeszélgetés az egyik résztvevővel: Válasszuk az **Opciók**→ **Konferencia**→ **Magán** lehetőséget. Lapozzunk a kívánt résztvevőhöz, és nyomjuk meg a **Magán** gombot. A konferenciahívás tartásba kerül a készüléken. A többi résztvevő tovább folytathatja a konferenciahívást. Miután befejeztük a magánbeszélgetést, és vissza



6 ábra: Konferenciahívás két résztvevővel

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

akarunk térni a konferenciahívásba, válasszuk az **Opciók**→ **Konferenciába** lehetőséget.

- Ha a konferenciahívás egyik résztvevőjének vonalát bontani szeretnénk, válasszuk az **Opciók**→ **Konferencia**→ **Résztvevő bontása** menüpontot, lapozzunk a résztvevőhöz, és nyomjuk meg a **Bont** gombot.

4 Az aktív konferenciahívás befejezéséhez nyomjuk meg a gombot.

Hívás fogadása és elutasítása

- Bejövő hívás fogadásához nyomjuk meg a gombot, a hívás befejezéséhez pedig a gombot.
- Ha nem akarjuk fogadni a hívást, nyomjuk meg a gombot. A hívó fél a "foglalt" hangjelzést hallja.

Ha kompatibilis fülhallgató csatlakozik a készülékhez, a hívást a fülhallgató gombjával is fogadhatjuk és befejezhetjük.

A **Némít** gomb megnyomásakor csak a csengőhang hallgat el. Ezután fogadhatjuk vagy elutasíthatjuk a hívást.

Tipp! Ha aktiváltuk a **Hívásátirányítás**→ **Ha foglalt** funkciót például a hangpostafiókra, akkor a bejövő hívás elutasításával a hívást egyben át is irányítjuk. Lásd: 'Hívásátirányítás (hálózati szolgáltatás)' című rész (31. oldal).

Hívásvárakoztatás (hálózati szolgáltatás)

Ha aktiváltuk a Hívásvárakoztatás szolgáltatást, a hálózat értesítést küld a bejövő hívásról, miközben egy másik hívásban vagyunk. A beállítások megváltoztatásához nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Eszközök**→ **Beállítások**→ **Hívásbeállítások**→ **Hívásvárakoztatás:** lehetőséget. Lásd még: 39. oldal.

1 Hívás közben a várakoztatott hívás fogadásához nyomjuk meg a gombot. Az első hívás tartásba kerül.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

A két hívás közötti váltáshoz nyomjuk meg a **Felcserél** gombot.

2 Az aktív hívás befejezéséhez nyomjuk meg a gombot.

Lehetőségek hívás közben

Számos, hívás közben használható lehetőség hálózati szolgáltatás. Az alábbi lehetőségek eléréséhez hívás közben nyomjuk meg az **Opciók** gombot: **Mikrofon ki** vagy **Bekapcs.**, **Aktív hívás vége**, **Minden hívás vége**, **Tartás** vagy **Visszavétel**, **Új hívás**, **Konferencia**, **Magán**, **Résztvevő bontása**, **Fogadás** és **Elutasítás**.

A **Felcserélés** hatására egy aktív és egy tartott hívás között válthatunk, az **Átadás** funkcióval pedig egy bejövő és egy tartott hívást kapcsolhatunk össze, miközben mi magunk nem veszünk részt a beszélgetésben.

A **DTMF küldése** lehetőség olyan DTMF-jelsorok küldésére használható, mint például jelszavak vagy bankszámlaszámok. Írjuk be a DTMF-jelsort, vagy keressük ki azt a Névjegyzékből. A gomb többszöri lenyomásával a következőket írhatjuk be: *****, **p** (szünet), illetve **w** (várakozás). A gomb megnyomásával a **#** karaktert írhatjuk be. A jelsor elküldéséhez nyomjuk meg az **OK** gombot.

Tipp! A játékgép hangjait beállíthatjuk különböző körülményeknek megfelelően, például úgy, hogy a játékgép lenémítható legyen. Bővebben lásd: 'Üzemmódok' című rész (81. oldal).

Tipp! DTMF-jeleket a névjegykártya **Telefonszám** vagy **DTMF** mezőjébe menthetünk.

Hívásátirányítás (hálózati szolgáltatás)

1 A bejövő hívásokat úgy irányíthatjuk át egy másik számra, hogy megnyomjuk a gombot, és kiválasztjuk az **Eszközök**→ **Hívásátirányít.** lehetőséget. Bővebb információért forduljunk a szolgáltatóhoz.

2 Válasszuk ki az egyik átirányítási lehetőséget; például **Ha foglalt** beállítás mellett a bejövő hanghívások foglaltság esetén vagy a hívás elutasításakor átirányításra kerülnek.

3 Az átirányítás bekapcsolásához válasszuk az **Opciók**→ **Aktiválás** lehetőséget, a **Törlés** lehetőséggel kikapcsolhatjuk az átirányítást, az **Állapot** ponttal ellenőrizhetjük, hogy az átirányítás be van-e kapcsolva, illetve a **Minden átir. törlése** pont kiválasztása után minden aktív átirányítás törlődik. Lásd: 'Alapvető ikonok készenléti állapotban:' című rész (23. oldal).

Tipp! A hívásokat például a hangpostafiók-számunkra irányíthatjuk át.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Megjegyzés: A bejövő hívások korlátozása és a hívásátirányítás funkciót nem aktiválhatjuk egyszerre. Lásd: 'Híváskorlátoz. (hálózati szolgáltatás)' című rész (50. oldal).

Napló – Hívásinfó és általános napló

Tipp! Az elküldött üzenetek listájának megtekintéséhez nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Üzenetek**→ **Elküldött** lehetőséget.

A játékgép által rögzített telefonhívások, szöveges üzenetek vagy adatkapcsolatok megtekintéséhez nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Eszközök**→ **Napló** lehetőséget, majd nyomjuk meg a gombot. A naplót szűrhetjük úgy, hogy csak egy típusú műveletet lássunk, és a napló információi alapján új névjegyzéktételt is létrehozhatunk.

Az általános kommunikációs naplóban a postafiókhoz, a multimédia üzenetközponthoz vagy az XHTML- és WML-oldalakhoz létesített csatlakozások adathívásokként vagy GPRS-csatlakozásokként jelennek meg.

Utolsó hívások listája

Tipp! Ha készenléti állapotban a kijelzőn nem fogadott hívásról szóló üzenetet látunk, a nem fogadott hívások listájának előhívásához nyomjuk meg a **Megjelen.** gombot. Ha vissza akarjuk hívni a telefonszámot, lapozzunk a névhez vagy telefonszámhoz, és nyomjuk meg a gombot.

A nem fogadott, fogadott és tárcsázott hívások megjelenítéséhez nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Eszközök**→ **Napló**→ **Utolsó hívások** lehetőséget. A játékgép csak akkor regisztrálja a nem fogadott vagy a fogadott hívásokat, ha a hálózat támogatja ezt a funkciót, a játékgép be van kapcsolva, és a hálózati szolgáltatás területén belül van.

Az utolsó hívások listájának törlése - Az utolsó hívások listájának törléséhez válasszuk az **Opciók**→ **Utolsó hívások törl.** lehetőséget az Utolsó hívások alapnézetében. Ha csak az egyik híváslistát akarjuk törölni, nyissuk meg a törlendő listát, és válasszuk az **Opciók**→ **Lista törlése** lehetőséget. Ha egy műveletet akarunk törölni, nyissuk meg a listát, és nyomjuk meg a gombot.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Hívások időtartama

Az aktív hívások közelítő időtartamának megjelenítéséhez nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Eszközök**→ **Napló**→ **Hívásidőtartam** lehetőséget.

Megjegyzés: A szolgáltató által ténylegesen számlázott hívási idő a hálózat jellemző

Minden hívásidőtartam törlése - Válasszuk az **Opciók**→ **Számlálók nullázása** lehetőséget. Ehhez meg kell adnunk a biztonsági kódot. Erről bővebben lásd: 'Biztonság' című rész (46. oldal). Egy esemény törléséhez lapozzunk az eseményre, és nyomjuk meg a gombot.

Híváskőltségek (hálózati szolgáltatás)

Az utolsó hívások közelítő költségének megtekintéséhez nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Eszközök**→ **Napló**→ **Híváskőltségek** lehetőséget. A híváskőltségek külön jelennek meg az egyes behelyezett SIM-kártyákra vonatkozóan.

Megjegyzés: A szolgáltató által ténylegesen számlázott hívási és szolgáltatási összeg a hálózat jellemzőitől, az alkalmazott kerekítésektől, illetve más tényezőktől is függhet.

A szolgáltató által megállapított híváskőltség-korlátozás

A szolgáltató a hívások költségét egy bizonyos számú díjegységre vagy pénzösszegre korlátozhatja. A korlátozott költségű üzemmódra és a díjegységekre vonatkozó információkért forduljunk a szolgáltatóhoz. A **Költségek** beállítás módosításához szükségünk lehet a PIN2-kódra (lásd: 'Biztonság' című rész, 46. oldal).

Híváskőltség-korlátozás beállítása saját magunknak

1 Válasszuk az **Opciók**→ **Beállítások**→ **Híváskőltség korl.**→ **Be** lehetőséget.
2 A játékgép kéri, hogy egységekben adjuk meg a korlátot. Ehhez lehet, hogy meg kell adnunk a PIN2-kódot. Ha az általunk beállított költséghatárt elértük, a számláló megáll

Tipp! Ha aktív hívás közben látni akarjuk a hívás időtartamát, válasszuk az **Eszközök**→ **Napló** lehetőséget, majd az **Opciók**→ **Beállítások**→ **Hívás időtartama**→ **Igen** lehetőséget.

Szójegyzék: Költségkorlátozás - Hívásokat csak az előre beállított hitelkeret (híváskőltség-korlátozás) erejéig bonyolíthatunk, és csak ha olyan hálózatban vagyunk, amely támogatja a költségkorlátozást. Készenléti állapotban és hívás közben a még felhasználható egységek száma a kijelzőn látható. Ha elfogytak a díjegységeink, a kijelzőn az **Elérte a híváskőltség határát** üzenet jelenik meg.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

a maximális értékén, és a kijelzőn a **Az összes híváskölts-számláló nullázása** üzenet jelenik meg. A telefonhívások engedélyezéséhez válasszuk az **Opciók**→ **Beállítások**→ **Híváskölts korl.**→ **Ki** lehetőséget. Ehhez meg kell adnunk a PIN2-kódot. Lásd: 'Biztonság', 'Eszköz és SIM', 46. oldal.

A költségszámlálók nullázása - Válasszuk az **Opciók**→ **Számlálók nullázása** lehetőséget. Ehhez meg kell adnunk a PIN2-kódot. Lásd: 'Biztonság', 'Eszköz és SIM', 46. oldal. Egy esemény törléséhez lapozzunk az eseményre, és nyomjuk meg a C gombot.

Megjegyzés: Ha már nem maradt több díj- vagy pénzegységünk, csak a készülékbe beprogramozott hivatalos segélykérő szám hívása engedélyezett.

GPRS-számláló

A GPRS-kapcsolatok során elküldött és fogadott adatok mennyiségének megtekintéséhez nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Eszközök**→ **Napló**→ **GPRS-számláló** lehetőséget. A GPRS-csatlakozások díjait például az elküldött és fogadott adatok mennyisége alapján számítják.

Az általános napló megtekintése

Ikonok:
- bejövő,
- kimenő és
- nem fogadott kommunikációs események.

Az általános napló megnyitásához nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Eszközök**→ **Napló** lehetőséget, majd nyomjuk meg a gombot. Az általános naplóban láthatjuk az egyes kommunikációs eseményekhez tartozó információkat, mint például a küldő vagy a címzett neve, a telefonszám, a szolgáltató neve vagy a hozzáférési pont. A részeseményeket, mint például a több részben elküldött SMS-eket, és a GPRS-csatlakozásokat a napló egy eseményként jegyzi fel.

Megjegyzés: Amikor üzeneteket küldünk, a készülék kijelzőjén az "**Elküldve**" szöveg jelenhet meg. Ez azt jelenti, hogy a készülék az üzenetet a készülékbe programozott üzenetközpont számára küldte el. Ez nem azt jelenti, hogy az üzenet megérkezett a címzetthez. Az üzenetszolgáltatásról bővebb tájékoztatásért forduljunk a szolgáltatóhoz.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

A napló szűrése: Válasszuk az **Opciók**→ **Szűrés** lehetőséget. Lapozzunk egy szűrőhöz, és nyomjuk meg a **Kiválaszt** gombot.

A napló tartalmának törlése: Ha a napló, az Utolsó hívások és az Üzenetek kézbesítési jelentéseinek teljes tartalmát végleg törölni akarjuk, válasszuk az **Opciók**→ **Napló törlése** lehetőséget. Az **Igen** gomb megnyomásával erősítsük meg szándékunkat.

GPRS-számláló és csatlakozási időmérő: Ha meg akarjuk nézni, hogy kilobájtban megadva mekkora mennyiségű adatot továbbítottunk, és bizonyos GPRS-csatlakozások mennyi ideig tartottak, lapozzunk egy hozzáférésipont-ikonnal ellátott Bejövő vagy Kimenő eseményhez, és válasszuk az **Opciók**→ **Adatok megjelenít.** lehetőséget.

7 ábra: Kommunikációs események általános naplója

Napló beállításai

Válasszuk az **Opciók**→ **Beállítások** lehetőséget.

- **Napló időtartama** - A naplóesemények a naplóban csak egy meghatározott ideig (napig) maradnak meg, azután automatikusan törlődnek annak érdekében, hogy ne foglaljanak memóriahelyet.

  Megjegyzés: Ha a **Nincs napló** lehetőséget választjuk, akkor ezzel a napló tartalmát, az Utolsó hívások listáját és az Üzenetek kézbesítési jelentéseit végleg töröljük.

- A **Hívásidőtartam**, a **Költségek**, a **Hívásköltség korl.** funkciókkal kapcsolatos további információk találhatók a jelen fejezet elején, lásd: 'Hívások időtartama' című rész, 'Hívásköltségek (hálózati szolgáltatás)' című fejezet.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Lehetőségek a SIM-telefonkönyvben: **Megnyitás**, **Hívás**, **Új SIM-névjegy**, **Szerkesztés**, **Törlés**, **Kijelölés/elvetés Másolás a Névj.-be**, **Saját számok**, **SIM-adatok**, **Súgó** és **Kilépés**.

SIM-tel.könyv és más SIM-szolgáltatások

Nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Eszközök**→ **SIM-tel.k.** lehetőséget a SIM-kártyán tárolt nevek és telefonszámok megtekintéséhez. A SIM-telefonkönyvbe számokat vehetünk fel, módosíthatjuk azokat, átmásolhatjuk a Névjegyzékbe, és fel is hívhatjuk.

A SIM-kártya által nyújtott további szolgáltatások eléréséhez nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Eszközök** lehetőséget. Lásd még: 'Névjegykártyák másolása a SIM-kártya és a készülék memóriája között' című rész (53. oldal), "SIM-szolg. visszaig." című rész (48. oldal), "Rögz. tár." című rész (47. oldal), 'A SIM-kártyán lévő üzenetek megtekintése' című rész (73. oldal).

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Beállítások

Beállítások módosítása

1 Nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Eszközök**→ **Beállítások** lehetőséget.
2 Lapozzunk egy beállításcsoporthoz, és a megnyitásához nyomjuk meg a gombot.
3 Lapozzunk a módosítani kívánt beállításhoz, és nyomjuk meg a gombot.

Eszközbeállítások

Általános

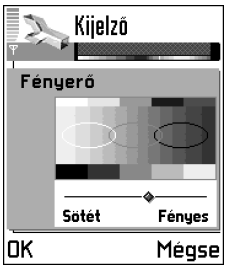
Játék autom. indítása - Megadhatjuk, hogy a játékok automatikusan induljanak, valahányszor kompatibilis, csak olvasható játékkártyát helyezünk a játékgépbe; ehhez válasszuk a **Be** beállítást.

Az eszköz nyelve - Ha megváltoztatjuk a játékgép kijelzőjén megjelenő szövegek nyelvét, ez érinti a dátum- és az időformátumot, valamint az elválasztójeleket, amelyeket például számítások során használunk. Ha az **Automatikus** lehetőséget választjuk, akkor a telefon a SIM-kártyán lévő információnak megfelelően választja ki a nyelvet. Miután megváltoztattuk a kijelzőszövegek nyelvét, a játékgép újraindul.

Megjegyzés: Ha **Az eszköz nyelve** vagy a **Bevitel nyelve** beállítást módosítjuk, akkor ez hatással van a játékgép minden alkalmazására, és addig marad érvényben, amíg újra nem módosítjuk.

Bevitel nyelve - A nyelv megváltoztatása a szöveg írásakor rendelkezésre álló karaktereket és a használt prediktív szövegbeviteli szótárt is érinti.

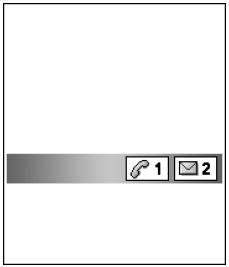
Szótár - Ezzel kapcsolhatjuk **Be** vagy **Ki** a játékgép összes szerkesztőjében használt prediktív szövegbevitelt. A prediktív szövegbeviteli szótár nem áll rendelkezésre minden nyelven.



8 ábra: A kijelző fényerejének beállítása

Üdvözlősz. vagy logó - Minden alkalommal, amikor bekapcsoljuk a játékgépet, a kijelzőn rövid időre egy üdvözlőszöveg vagy logó jelenik meg. Az alábbiak közül választhatunk: **Alapértelmezés** - az alapértelmezett kép használata, **Szöveg** - ekkor egy (legfeljebb 50 betűből álló) üdvözlőszöveget írhatunk, illetve **Kép** - ekkor fotót vagy más képet választhatunk a **Képek** mappából.

Eredeti beállítások - Egyes beállításokat visszaállíthatunk az eredeti értékeikre. Ehhez a művelethez meg kell adnunk a biztonsági kódot. Lásd: 'Biztonság', 'Eszköz és SIM'című részek (46. oldal). Miután a beállításokat visszaállítottuk eredeti értékeikre, a játékgépnek hosszabb időre van szüksége a bekapcsoláshoz. A dokumentumokra és fájlokra ez nincs hatással.



9 ábra:
A képernyővédő aszerint változik, hogy mennyi új üzenet vagy nem fogadott hívás érkezett.

Készenléti állapot

Háttérkép - Válasszuk az **Igen** lehetőséget, ha készenléti állapotban háttérképet szeretnénk megjeleníteni.

Bal választógomb és **Jobb választógomb** - megváltoztathatjuk a hivatkozásokat, amelyek készenléti állapotban a bal és a jobb választógomb felett láthatók. Megjegyzés: olyan alkalmazáshoz nem állíthatunk be hivatkozást, amelyet magunk telepítettünk.

Kijelző

Fényerő - A kijelző fényerejének világosabbra vagy sötétebbre állítása

Színpaletta - A kijelzőn használt színpaletta módosítása

Kijelzővédő ideje - A kijelzővédő akkor kapcsol be, amikor a megadott időtartam eltelik.

Kijelzővédő - Válasszuk ki, hogy mi jelenjen meg a kijelzővédő-sávon: **Dátum és idő** vagy **Szöveg**, amelyet mi magunk írtunk.

Hívásbeállítások

Saját szám küldése (hálózati szolgáltatás) – Megadhatjuk, hogy a telefonszámunk megjelenjen-e (**Igen**) vagy sem (**Nem**) a hívott fél készülékén. A **Hálózat adja meg** beállítást kiválasztva a hálózat üzemeltetője vagy a szolgáltató állítja be ezt az értéket, ha előfizetünk erre a szolgáltatásra.

Hívásvárakoztatás (hálózati szolgáltatás) – Az alábbiak közül választhatunk: **Aktiválás** - a hálózatot kérjük, hogy aktiválja a hívásvárakoztatást, **Mégse** - a hálózatot kérjük, hogy törölje a hívásvárakoztatást, vagy **Állapot** - ellenőrizzük, hogy a funkció aktív-e vagy sem.

Autom. újratárcsázás - A **Be** lehetőség választásakor a játékgép a sikertelen hívás után még maximum tízszer megpróbálja hívni az adott számot. Az automatikus újratárcsázás leállításához nyomjuk meg a gombot.

Hívás utáni jelentés - Ha azt akarjuk, hogy a játékgép jelenítse meg az utolsó hívás körülbelüli időtartamát, kapcsoljuk be ezt a funkciót. Ha a költséget akarjuk megjeleníttetni, akkor a SIM-kártya számára a **Hívásköltség korl.** funkciót aktiválni kell. Lásd: 'Hívásköltségek (hálózati szolgáltatás)' című rész (33. oldal).

Gyorshívás - Kapcsoljuk **Be** ezt a funkciót, így a gyorshívógombokhoz (2 abc - 9 wxyz) hozzárendelt telefonszámok a gomb megnyomásával és nyomva tartásával hívhatók. Lásd még: 'Telefonszám gyorstárcsázása' című rész (29. oldal).

Bármely gomb fogad - Ha a **Be** lehetőséget választjuk, bejövő hívásokat bármely gomb rövid megnyomásával fogadhatunk, kivéve a , és a gombokat.

Használt vonal (hálózati szolgáltatás) - Ez a beállítás csak akkor jelenik meg, ha a SIM-kártya támogatja a két előfizetői számot, azaz a két telefonvonalat. Válasszuk ki, hogy melyik telefonvonalat akarjuk használni a telefonhívások kezdeményezéséhez és az SMS-ek küldéséhez. A kiválasztott vonaltól függetlenül mindkét vonalon fogadhatjuk a hívásokat.

Tipp! A hívásátirányítás beállításainak megváltoztatásához nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Eszközök**→ **Hívásátirányít.** lehetőséget. Lásd: 'Hívásátirányítás (hálózati szolgáltatás)' című rész (31. oldal).

Tipp! Ha váltani akarunk a két telefonvonal között, készenléti állapotban nyomjuk meg és tartsuk lenyomva a # gombot.

Ha meg akarjuk akadályozni a vonalválasztást, és ezt a SIM-kártyánk támogatja, válasszuk a **Vonalváltás**→ **Letiltás** lehetőséget. Ennek a beállításnak a módosításához meg kell adnunk a PIN2-kódot.

Megjegyzés: Ha a **2. vonal** lehetőséget választottuk, de nem fizettünk elő erre a hálózati szolgáltatásra, akkor nem tudunk hívásokat kezdeményezni.

Kapcsolat beállításai

Néhány szó az adatcsatlakozásokról és a hozzáférési pontokról

A játékgép háromféle adatkapcsolatot támogat: GSM-adathívást (), nagy sebességű GSM-adathívást (), és GPRS-kapcsolatot (). Lásd még: 'Alapvető ikonok készenléti állapotban:' című rész (23. oldal). A hozzáférési pontra való csatlakozáshoz adatkapcsolat szükséges. Három különböző típusú hozzáférési pont definiálható:

- MMS hozzáférési pont, amellyel például multimédia üzeneteket lehet küldeni és fogadni,
- az Internet alkalmazás hozzáférési pontja, amellyel WML- és XHTML-oldalakat lehet megjeleníteni, valamint
- internet-hozzáférésipont (IAP), amellyel például e-mailt küldhetünk és fogadhatunk.

A szolgáltatónál érdeklődjünk afelől, hogy a használni kívánt szolgáltatáshoz milyen típusú hozzáférési pontra van szükség. Az adathívás, a nagy sebességű adathívás és a GPRS-kapcsolati szolgáltatások elérhetőségével és előfizetésével kapcsolatban forduljunk a hálózat üzemeltetőjéhez vagy a szolgáltatóhoz.

Adathívás kezdeményezéséhez szükséges minimális beállítások

A legalapvetőbb GSM-adathívási beállítások megadásához lépjünk be az **Eszközök**→ **Beállítások**→ **Csatlakozás**→ **Hozzáférési pontok** menübe, és válasszuk az **Opciók**→ **Új hozzáférési pont** lehetőséget. Töltsük ki a következőket: **Adatátvitel módja**: **Adathívás**,

Szójegyzék:
A **GSM-adathívás** maximum 14,4 kbps sebességű adatátvitelt tesz lehetővé.
A **Nagy sebességű adathívás** (High Speed Circuit Switched Data, HSCSD) maximum 43,2 kbps adatátviteli sebességet tesz lehetővé.
A **GPRS** (General Packet Radio Service - Általános csomagkapcsolt rádiószolgáltatás) csomagkapcsolt adatátviteli technológiát alkalmaz, ahol az információk a mobilhálózaton keresztül kis adatcsomagokban kerülnek elküldésre.

Tárcsázandó szám: ezeket a szolgáltatótól kapjuk; **Adathívás típusa**: **Analóg**, és **Max. adatátviteli seb.**: **Automatikus**.

Megjegyzés: Az adatok küldése HSCSD üzemmódban gyorsabban lemerítheti a játékgép akkumulátorát, mint a normál hang- vagy adathívások, mivel a készülék gyakrabban küldhet adatot.

GPRS-kapcsolat kezdeményezéséhez szükséges minimális beállítások

Elő kell fizetnünk a GPRS szolgáltatásra. Annak érdekében, hogy megtudjuk létezik-e GPRS szolgáltatás, és ha igen, hogyan lehet előfizetni rá, forduljunk a hálózat üzemeltetőjéhez vagy a szolgáltatóhoz. A GPRS-kapcsolat és az adatátvitel esetleg külön díjazású. Lásd még: 'GPRS-számláló' című rész (34. oldal).

Lépjünk az **Eszközök**→ **Beállítások**→ **Csatlakozás**→ **Hozzáférési pontok** menübe, és válasszuk az **Opciók**→ **Új hozzáférési pont** lehetőséget.

Töltsük ki a következőket: **Adatátvitel módja**: **GPRS** és **Hozzáférési p. neve**: írjuk be a szolgáltatótól kapott nevet. Lásd: 'Hozzáférési pont létrehozása' című rész (41. oldal).

Hozzáférési pont létrehozása

Tipp! Egy hozzáférési pont beállításait a szolgáltatótól is megkaphatjuk szöveges üzenetben. A játékgépen lehetnek előre megadott beállítások. Lásd: 'Logók, csengőhangok, névjegyek, naptári tételek és beállítások fogadása' című rész (68. oldal).

- Új hozzáférési pont létrehozásához válasszuk az **Eszközök**→ **Beállítások**→ **Csatlakozás**→ **Hozzáférési pontok** lehetőséget.

Ha már vannak hozzáférési pontjaink, újat következő módon hozhatunk létre: válasszuk az **Opciók**→ **Új hozzáférési pont**→ **Alapbeáll. használata** vagy a **Meglévő beáll. haszn.** lehetőséget, végezzük el a szükséges módosításokat, majd nyomjuk meg a **Vissza** gombot a beállítások mentéséhez.

Tipp! A http://support.n-gage.com címen megrendelhetjük a készülékre a WAP, MMS, e-mail és az internet-hozzáférési pontra vonatkozó beállításokat. A saját nyelven rendelkezésre álló N-Gage webhelyek a következő címről érhetők el: http://www.n-gage.com/select.html.

Tipp! A PC Suite for Nokia N-Gage QD programcsomag Beállítások varázslója segít konfigurálni a hozzáférési pont és a postafiók beállításait. A játékgépre másolhatunk meglévő beállításokat is, például egy kompatibilis számítógépről. Lásd az értékesítési csomag CD-ROM-ját.

Hozzáférési pontok

Lehetőségek a Hozzáférési pontok listájában: **Szerkesztés**, **Új hozzáférési pont**, **Törlés**, **Súgó** és **Kilépés**.

A hozzáférési pont beállításainak szerkesztése közben rendelkezésre álló lehetőségek: **Módosítás**, **További beállítások**, **Súgó** és **Kilépés**.

A beállítások megadását felülről kezdjük, mert az adatkapcsolat kiválasztott típusától (**Adatátvitel módja**) függően, illetve attól függően, hogy meg kell-e adnunk az **Átjáró IP-címe** beállítást, csak bizonyos mezőket kell kitöltenünk. Kövessük a szolgáltatótól kapott utasításokat.

Kapcsolat neve - Adjunk a csatlakozásnak egy leíró nevet.

Adatátvitel módja - Attól függően, hogy milyen adatcsatlakozást választottunk, csak bizonyos beállítási mezők állnak rendelkezésre. Töltsünk ki minden olyan mezőt, amely mellett a **Meg kell adni** felirat vagy piros csillag szerepel. A többi mezőt üresen hagyhatjuk, hacsak a szolgáltató másképpen nem kéri.

Megjegyzés: Annak érdekében, hogy használni tudjuk az adatcsatlakozást, a szolgáltatónak támogatnia kell ezt a funkciót, és ha szükséges, aktiválnia kell a SIM-kártyánk számára.

Hozzáférési p. neve (csak GPRS esetén) – Annak érdekében, hogy csatlakozást hozhassunk létre a GPRS-hálózattal, meg kell adni a hozzáférési pont nevét. A hozzáférési pont nevét a hálózat üzemeltetőjétől vagy a szolgáltatótól kapjuk.

Tárcsázandó szám (csak GSM- és nagysebességű adatátvitel esetén) – A hozzáférési pont modemének telefonszáma

Felhasználónév - Felhasználónév szükséges lehet adatcsatlakozás létrehozásához, és azt általában a szolgáltatótól kapjuk. A felhasználónévnél ügyeljünk a kis- és nagybetűkre.

Jelszókérés - Ha minden alkalommal, amikor bejelentkezünk a szerverre, meg kell adnunk a jelszavunkat, vagy ha a jelszót nem akarjuk menteni a játékgépen, akkor válasszuk az **Igen** lehetőséget.

Jelszó - Adatcsatlakozás létrehozásához szükség lehet egy jelszóra, amelyet általában a szolgáltatótól kapunk. A jelszónál ügyeljünk a kis- és nagybetűkre.

Tipp! Lásd még: 'A multimédia üzenetekhez szükséges beállítások' című rész (66. oldal), 'Az e-mailhez szükséges beállítások' című rész (67. oldal), 'Alapvető lépések az internet eléréséhez' című rész (93. oldal).

Azonosítás - Normál / Biztonságos

Kezdőlap - Attól függően, hogy mit állítunk be, ide az internetcímet vagy a multimédia üzenetközpont címét kell beírni.

Átjáró IP-címe - A kért WAP-átjáró által használt IP-cím

Adathívás típusa (csak GSM- és nagysebességű adatátvitel esetén) – azt határozza meg, hogy a játékgép analóg vagy digitális csatlakozást használ. Ezek a beállítások a GSM-hálózat üzemeltetőjétől és az internetszolgáltatótól (ISP) függnek, egyes GSM-hálózatok ugyanis nem támogatnak bizonyos típusú ISDN-csatlakozást. Részletekért forduljunk az internetszolgáltatóhoz.

Max. adatátviteli seb. (csak GSM-adat és nagysebességű adatátvitel esetén) – A lehetőségek attól függnek, hogy mit választottunk a **Kapcsolat típusa** és az **Adathívás típusa** beállításánál. Lehetővé teszi, hogy amikor a nagysebességű adatátvitelt használjuk, korlátozzuk az adatátvitel maximális sebességét. A nagyobb adatátviteli sebesség költségesebb lehet, szolgáltatótól függően. A csatlakozás alatt (a hálózati körülményektől függően) a működési sebesség kisebb is lehet.

Kapcsolat biztonsága - Adjuk meg, hogy a telefon használja-e az Adatátviteli rétegbiztonsági rendszert (TLS) a csatlakozás alatt, vagy sem.

Kapcsolat típusa (csak ha a **Átjáró IP-címe** is meg van adva) - **Állandó** / **Ideiglenes**.

Szójegyzék:
ISDN - az ilyen típusú csatlakozás az egyik módja annak, hogy adathívást hozzunk létre a játékgép és a hozzáférési pont között. Az ISDN-csatlakozások a két pont között teljesen digitálisak, és így a kapcsolat gyorsabban hozható létre, az adatátvitel pedig gyorsabb, mint az analóg csatlakozások esetén.

Szójegyzék: DNS - Tartománynév-szolgáltatás. Olyan internetes szolgáltatás, amely a tartományneveket, mint például a **www.nokia.com** IP-címekre fordítja le, mint például a **192.100.124.195**

Opciók → Bővített beállítások

Eszköz IP-címe - A játékgép IP-címe. **Elsődl. névszerver** - Az elsődleges DNS-szerver IP-címe. **Másodl. névszerver** - Az másodlagos DNS-szerver IP-címe. **Proxy-szerver címe** - A proxy szerver IP-címe. **Proxy-port száma** - A proxy szerver portszáma.

Megjegyzés: Ha ezeket a beállításokat kézzel kell kitöltenünk, a címekért forduljunk az internetszolgáltatóhoz.

Az alábbi beállítások akkor jelennek meg a hozzáférési pont létrehozásakor, ha az **Adatátvitel módja** beállításnál a **Adathívás** lehetőséget választottuk:

Visszahívás - Ez a beállítás lehetővé teszi, hogy a szerver visszahívjon bennünket, miután létrehoztuk a kapcsolatot. Ha elő akarunk fizetni erre a szolgáltatásra, forduljunk a szolgáltatóhoz.

Visszahívás típusa - Helyes beállításokkal kapcsolatos információért forduljunk a szolgáltatóhoz.

Visszahívó-szám - Írjuk be a játékgép adathíváshoz használt telefonszámát, amelyet a visszahívó szerver használhat. Ez a szám általában a játékgép adathívásra használt telefonszáma.

Szójegyzék: PPP (Két pont közötti protokoll) – általános hálózati szoftverprotokoll, amely lehetővé teszi bármely, modemmel felszerelt és telefonvonallal rendelkező számítógép számára, hogy az internetre csatlakozzon.

PPP-tömörítés - Ha az **Igen** pontot választjuk, felgyorsítjuk az adatátvitelt, amennyiben ezt a távoli PPP szerver támogatja. Ha problémák merülnek fel a csatlakozással, próbáljuk meg a **Nem** lehetőséget. Útmutatásért forduljunk a szolgáltatóhoz.

Bejelentkezési parancsfájl használata esetén válasszuk a **Bejel. par.fájl haszn.**→ **Igen** lehetőséget. A bejelentkezési parancsfájlt a **Bejel. parancsfájl** lehetőségnél kell megadni.

Modem inicializálása (Modem-inicializáló parancssor) – A telefon vezérlése modemes AT-parancsok használatával. Ha szükséges, írjuk be a GSM-szolgáltató vagy az internetszolgáltató által megadott karaktereket.

GPRS

A GPRS-beállítások érintenek minden olyan hozzáférési pontot, amely GPRS-csatlakozást használ.

GPRS-kapcsolat - Ha a **Ha rend. áll** beállítást választottuk, és olyan hálózaton vagyunk, amely támogatja a GPRS-t, a játékgép bejelentkezik a GPRS-hálózatra, és az SMS-eket GPRS-en keresztül küldi. A GPRS-csatlakozás használata felgyorsítja az e-mail üzenetek küldését és fogadását is. Amennyiben a **Ha szükséges** lehetőséget választjuk, akkor a játékgép a GPRS-csatlakozást csak akkor használja, amikor egy alkalmazás, vagy egy művelet igényli. Ha nincsen GPRS-lefedettség, és a **Ha rend. áll** lehetőséget választottuk, akkor a játékgép időről-időre megpróbálja létrehozni a GPRS-csatlakozást.

Hozzáférési pont - A hozzáférési pont nevét akkor kell megadni, ha a játékgépet a számítógép GPRS-modemjeként akarjuk használni.

Adathívás

Az adathívás beállításai érintenek minden olyan hozzáférési pontot, amely adathívást vagy nagysebességű adathívást használ.

Online idő - Ha a készülékkel nem végzünk semmilyen műveletet, az adathívás automatikusan megszakad egy bizonyos idő elteltével. A lehetőségek: **Meghatározott** - ez esetben be kell írnunk az időt - vagy **Korlátlan**.

Dátum és idő

A dátum- és időbeállítások lehetővé teszik, hogy megadjuk a játékgép által használandó dátumot és időt, valamint hogy módosítsuk a dátum- és időformátumot és az elválasztókat. Ha meg akarjuk változtatni a készenléti állapotban megjelenő órát, válasszuk az **Óratípus**→ **Analóg** vagy **Digitális** lehetőséget. Ha azt akarjuk, hogy a mobiltelefon-hálózat frissítse az időt, dátumot és az időzóna-információkat, válaszuk az **Idő autom. frissítése** lehetőséget (hálózati szolgáltatás).

Tipp! Lásd még: Nyelv beállításai című rész (37. oldal).

Megjegyzés: Az **Idő autom. frissítése** beállítás életbe léptetéséhez a játékgép újraindul.

Biztonság

Eszköz és SIM

PIN-kód (4-8 számjegy) - A PIN-kód (személyi azonosítószám) megvédi a SIM-kártyát a jogosulatlan használat ellen. A PIN-kódot általában a SIM-kártyával kapjuk. Ha háromszor egymás után hibásan írjuk be a PIN-kódot, a készülék letiltja azt, és a SIM-kártyát csak a tiltás feloldása után használhatjuk újra. Lásd a PUK-kódra vonatkozó információkat ebben a részben.

A **PIN2-kód (4-8 számjegy)**, amelyet egyes SIM-kártyákkal kapunk, olyan funkciók eléréséhez szükséges, mint például a hívásköltség-számlálók.

A **Biztonsági kód (5 számjegy)** a játékgép lezárására használható, ezzel akadályozzuk meg a jogosulatlan használatot. A biztonsági kód gyári beállítása:**12345**. A játékgép jogosulatlan használatának megakadályozása érdekében változtassuk meg a biztonsági kódot. Az új kódot tartsuk titokban és a játékgéptől távol, biztonságos helyen.

PUK-kód és PUK2-kód (8 számjegy) - A PUK-kód (személyes feloldókulcs) a blokkolt PIN-kód, illetve (értelemszerűen) a blokkolt PIN2-kód módosításához szükséges. Ha a kódot nem kaptuk meg a SIM-kártyával, akkor forduljunk SIM-kártyát kibocsátó szolgáltatóhoz.

PIN-kód kérése - Ha aktív, akkor bekapcsoláskor a játékgép kéri a PIN-kódot. A PIN-kód kérésének kikapcsolását nem minden SIM-kártya engedélyezi.

PIN-kód / **PIN2-kód** / **Biztonsági kód** - A biztonsági kódot, a PIN-kódot és a PIN2-kódot módosíthatjuk. Ezek a kódok csak **0**-tól **9**-ig terjedő számokat tartalmazhatnak.

Kerüljük az olyan elérési kódok használatát, melyek a segélykérő számokra hasonlítanak, így elkerülhetjük a segélykérő számok véletlen tárcsázását.

Automata zár ideje - Beállíthatunk egy automatikus lezárási időt, azaz megadhatunk egy olyan időtartamot, amely után a játékgép automatikusan lezár, és csak akkor használható, ha megadjuk a helyes kódot. Percben megadva írjuk be az időtartamot, vagy ha ki akarjuk kapcsolni az automatikus lezárási időt, válasszuk a **Nincs** lehetőséget.

- A játékgép lezárásának feloldásához írjuk be a kódot.

Megjegyzés: Segélyhívást akkor is kezdeményezhetünk a készülékbe programozott hivatalos segélyhívószámokra, amikor a billentyűzet le van zárva. Ha a készülék offline módban van, és segélykérő hívást szeretnénk kezdeményezni, bármilyen hívás -tehát segélyhívások - kezdeményezéséhez is be kell írni a billentyűzár kódját, és a készüléket át kell kapcsolni valamelyik hívási módba.

SIM-cserénél lezárás - Megadhatjuk, hogy a játékgép kérje a biztonsági kódot, amikor egy új, ismeretlen SIM-kártya kerül bele. A játékgép egy listában feljegyzi azokat a SIM-kártyákat, amelyeket a tulajdonos saját kártyáiként azonosított.

Rögz. tár. - Korlátozhatjuk a kimenő hívásokat előre kiválasztott telefonszámokra, ha ezt a funkciót a SIM-kártya támogatja. Használatához meg kell adnunk a PIN2-kódot. Ha ez a funkció be van kapcsolva, csak azokat a telefonszámokat hívhatjuk, amelyek a számkorlátozási listában szerepelnek, vagy ugyanazzal a számjegyekkel kezdődnek, mint a listában szereplő telefonszámok.

Megjegyzés: A készülékbe előre beprogramozott segélykérő szám olyan biztonsági funkciók használata esetén is felhívható, amelyek korlátoznak bizonyos hívásokat (híváskorlátozás, zárt felhasználói csoport és számkorlátozás).

A rögzített tárcsázás számainak megtekintéséhez nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Eszközök**→ **Rögz. tár.** lehetőséget. Ha a rögzített tárcsázás listájához új számot akarunk hozzáadni, válasszuk az **Opciók**→ **Új névjegy** vagy az **Új a Névjegyzékből** lehetőséget.

Tipp! Ha a játékgépet le akarjuk zárni, nyomjuk meg a gombot. Egy parancslista jelenik meg. Válasszuk az **Eszköz lezárása** menüpontot.

A Rögzített tárcsázás nézet lehetőségei: **Megnyitás**, **Hívás**, **Új névjegy**, **Szerkesztés**, **Törlés**, **Hozzáad. Névj.-hez**, **Új a Névjegyzékből**, **Keresés**, **Kijelölés/elvetés**, **Súgó** és **Kilépés**.

Zárt hívócsoport (hálózati szolgáltatás) - Meghatározhatunk egy előfizetői csoportot, amelynek tagjait hívhatjuk, és akik minket hívhatnak. Az alábbiak közül választhatunk: **Alapértelmezés** - annak a hívócsoportnak az aktiválása, amelyben a szolgáltatóval megállapodtunk, **Be** - ha egy másik hívócsoportot akarunk használni (ismernünk kell a csoport indexszámát), illetve **Ki**.

SIM-szolg. visszaig. (hálózati szolgáltatás) - A játékgépet beállíthatjuk úgy, hogy értesítéseket jelenítsen meg akkor, amikor a SIM-kártya szolgáltatásait használjuk.

Tanúsítványkezelés

A digitális tanúsítványok nem garantálják a biztonságot – a szoftverek eredetének igazolására valók.

A Tanúsítványkezelés főnézetében láthatunk egy listát azokról a jogosító tanúsítványokról, amelyeket a játékgépre mentettünk. Ha rendelkezésre áll, a megnyomásával a személyes tanúsítványok listáját jeleníthetjük meg.

Szójegyzék:
A digitális tanúsítványok az XHTML- és WML-oldalak, valamint a telepített szoftverek eredetének igazolására használhatók. Mindemellett csak akkor megbízhatók, ha a tanúsítvány eredete hiteles.

A digitális tanúsítványokat akkor érdemes használni, ha egy online bankra vagy egyéb weboldalra, illetve szerverre akarunk csatlakozni olyan műveletek elvégzése érdekében, amelyek bizalmas információ továbbítását igénylik, vagy ha csökkenteni akarjuk a vírusok vagy az egyéb rosszindulatú szoftverek kockázatát, és bizonyosak akarunk lenni a szoftver eredetiségében, amikor azt letöltjük és telepítjük.

Fontos: Ne feledjük, hogy bár a tanúsítványok használatával jelentősen csökken a távoli kapcsolatok és szoftvertelepítések kockázata, ezeket a helyes módon kell használni ahhoz, hogy valóban élvezhessük is a nagyobb biztonságot. Egy tanúsítvány léte önmagában még nem nyújt védelmet; a tanúsítványkezelőnek pontos, hiteles és megbízható tanúsítványt kell tartalmaznia ahhoz, hogy ez nagyobb biztonságot nyújthasson. A tanúsítványok ideje korlátozott. Ha a Lejárt tanúsítvány vagy a Tanúsítvány még nem érvényes üzenet jelenik meg és a tanúsítvány elvileg érvényes, akkor ellenőrizzük a készülékben az aktuális dátum és idő helyességét.

A tanúsítványok adatainak megtekintése – a hitelesség ellenőrzése

Csak akkor lehetünk biztosak a WAP-átjáró vagy a kiszolgáló azonosítójának hitelességében, ha ellenőriztük az átjáró azonosítóját és érvényességi idejét vagy a kiszolgáló tanúsítványát.

A játékgép kijelzőjén értesítést kapunk: ha a kiszolgáló vagy az átjáró azonosítója nem eredeti, vagy ha a játékgépen nincs meg a megfelelő biztonsági tanúsítvány.

Az adatok ellenőrzéséhez lapozzunk a tanúsítványhoz, és válasszuk az **Opciók**→ **Tanúsítvány adatai** lehetőséget. Amikor megnyitjuk a tanúsítvány adatait, a Tanúsítványkezelő ellenőrzi a tanúsítvány érvényességét, és az alábbi lehetőségek egyike jelenik meg:

- **A tanúsítvány nem megbízható** - Nem állítottunk be egyetlen alkalmazást sem a tanúsítvány használatára. Lásd: 'Jogosító tanúsítványok bizalmi beállításainak módosítása' című rész.
- **Lejárt tanúsítvány** - A kiválasztott tanúsítvány érvényességi ideje lejárt.
- **A tanúsítvány még nem érvényes** - A kiválasztott tanúsítvány érvényességi ideje még nem érkezett el.
- **A tanúsítvány sérült** - A tanúsítvány nem használható. Forduljunk a tanúsítvány kibocsátójához.

A tanúsítványkezelés főnézetének lehetőségei: **Tanúsítvány adatai**, **Törlés**, **Bizalmi beállítások**, **Kijelölés/ elvetés**, **Súgó** és **Kilépés**.

Jogosító tanúsítványok bizalmi beállításainak módosítása

Fontos: Mielőtt módosítjuk a tanúsítvány beállításait, győződjünk meg arról, hogy valóban megbízható-e a tanúsítvány tulajdonosa, és hogy a tanúsítvány valóban a felsorolt tulajdonoshoz tartozik-e.

Lapozzunk egy jogosító tanúsítványhoz, és válasszuk az **Opciók**→ **Bizalmi beállítások** menüpontot. A tanúsítványtól függően egy lista jelenik meg azokról az alkalmazásokról, amelyek a kiválasztott tanúsítványt használják. Például: **Internet**: **Igen** - a tanúsítvány képes helyeket igazolni. **Alkalmazáskezelő**: **Igen** - A tanúsítvány képes új szoftverek eredetét igazolni. **Internet**: **Igen** - a tanúsítvány képes e-mail és képkiszolgálók igazolására.

Híváskorlátoz. (hálózati szolgáltatás)

A híváskorlátozás lehetővé teszi, hogy korlátozzuk a játékgépről történő híváskezdeményezéseket vagy hívások fogadását. E funkció használatához szükségünk van a szolgáltatótól kapott korlátozó jelszóra.

- Lapozzunk egy híváskorlátozási pontra, és válasszuk az **Opciók**→ **Aktiválás** lehetőséget, amellyel kérést küldünk a hálózatra, hogy kapcsolja be a híváskorlátozást, a **Törlés** lehetőséggel visszavonhatjuk a kiválasztott híváskorlátozást, az **Állapot** lehetőséggel pedig ellenőrizhetjük, hogy a híváskorlátozás érvényben van-e vagy sem.
- Ha minden korlátozást törölni akarunk, válasszuk az **Opciók**→ **Minden korl. törlése** lehetőséget.
- Válasszuk az **Opciók**→ **Korl. jelszó mód.** menüpontot a korlátozó jelszó módosításához.

Megjegyzés: A készülékbe előre beprogramozott segélykérő számok némelyike híváskorlátozás alatt is felhívható.

Megjegyzés: A híváskorlátozás és a hívásátirányítás egyszerre nem lehet aktív.

Lásd: 'Hívásátirányítás (hálózati szolgáltatás)' című rész (31. oldal) vagy "Rögzített tárcsázás" című rész (47. oldal.)

Megjegyzés: a híváskorlátozás érvényes minden hívásra, beleértve az adathívásokat is.

Szójegyzék: Roamingszerződés – Szerződés két vagy több mobilhálózat szolgáltatója között, amely a felhasználók számára lehetővé teszi, hogy a másik szolgáltató szolgáltatásait használják.

Hálózat

Operátorválasztás - Válasszuk az **Automatikus** beállítást, ha azt szeretnénk, hogy a játékgép keressen és válasszon számunkra egy rendelkezésre álló hálózatot, vagy a **Kézi** beállítást, ha mi magunk szeretnénk választani a hálózatok listájából. Ha a manuálisan kiválasztott hálózattal megszakad a kapcsolat, a játékgép egy hibajelző hangot ad, majd kéri, hogy válasszunk új hálózatot. A kiválasztott hálózatnak roamingszerződéssel kell

rendelkeznie a saját hálózatunkkal, azaz a játékgépünkben lévő SIM-kártya szolgáltatójával.

Adókörz.-információ - Ha azt akarjuk, hogy a játékgép jelezze, ha Mikrocellás hálózati (MCN) technológiával üzemeltetett hálózatban működik, és aktiválni akarjuk az adókörzet-információk fogadását, válasszuk a **Be** lehetőséget.

Tartozékbeállítások

Használt tartozék - Válasszuk ki a használt tartozékot.

Fülhallgató/ Hurokkészlet/ Szöveges telefon/ Kihangosító - Válasszuk az **Alapüzemmód** beállítást, ha a kívánt üzemmódot szeretnénk aktiválni, valahányszor egy adott tartozékot csatlakoztatunk a játékgéphez. Lásd: 'Üzemmódok' című rész (89. oldal). Az **Automatikus fogadás** lehetőséggel a játékgépet beállíthatjuk, hogy öt másodperc elteltével automatikusan fogadja a bejövő hívásokat. Az automatikus hívásfogadás nem használható, ha a Hívásjelzés módja funkció beállítása **Egy sípolás** vagy **Néma**.

Készenléti állapotban látható ikonok:
- fülhallgató van csatlakoztatva.
- hurokkészlet van csatlakoztatva.

Névjegyzék (Telefonkönyv)

Lehetőségek a Névjegyzékben: **Megnyitás**, Hívás, Üzenet létrehozása, **Új névjegy**, **Szerkesztés**, Törlés, Megkettőzés, Hozzáad. csop.-hoz, Csoportjai, Kijelölés/elvetés, Küldés, Névjegyzék-infó, Súgó és Kilépés.

A névjegykártyákhoz hozzárendelhetünk egyedi csengőhangokat, hangmintát vagy indexképet. Létrehozhatunk névjegykártya-csoportokat is, amellyel lehetőségünk nyílik arra, hogy egyszerre több címzettnek küldjünk SMS-t vagy e-mailt. A kapott elérhetőségi adatokat (névjegykártyákat) felvihetjük a Névjegyzékbe. Lásd: 'Logók, csengőhangok, névjegyek, naptári tételek és beállítások fogadása' című rész (68. oldal).

Megjegyzés: Névjegyzék-információkat küldeni, illetve fogadni csak kompatibilis készülékkel lehet.

Tipp! A játékgépre számos különböző Nokia telefonról származó névjegyzék-adatot vihetünk át a PC Suite for Nokia N-Gage QD Data Import alkalmazásával. Útmutatást a PC Suite súgófunkciója ad.

Nevek és számok mentése – Névjegykártyák létrehozása és szerkesztése

Lehetőségek egy névjegykártya módosítása közben: **Új indexkép** / **Indexkép törlése**, **Adatok hozzáadása**, **Adatok törlése**, **Címke módosítása**, **Súgó** és **Kilépés**.

1 Nyomjuk meg a gombot, és válasszuk a **Névjegyzék**, majd az **Opciók**→ **Új névjegy** lehetőséget.
2 Töltsük ki a kívánt mezőket, és nyomjuk meg a **Kész** gombot.

- **Névjegykártyák módosításához** a Névjegyzékben lapozzunk a kívánt névjegykártyához, és nyomjuk meg a gombot. Ha módosítani akarjuk a kártya adatait, válasszuk az **Opciók**→ **Szerkesztés** lehetőséget.
- **Névjegykártyák törléséhez** a Névjegyzékben lapozzunk a kívánt névjegykártyához, és nyomjuk meg az **Opciók**→ **Törlés** gombot.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

- **Ha kisméretű indexképet akarunk a névjegykártyához mellékelni**, nyissuk meg a névjegykártyát, és válasszuk az **Opciók**→ **Szerkesztés**, majd pedig az **Opciók**→ **Új indexkép** lehetőséget. Az indexkép megjelenik, amikor a névjegykártyához tartozó telefonszámról érkezik hívás.
- **Ha a névjegykártyához képet szeretnénk hozzáadni**, nyissuk meg a névjegykártyát, és a képnézet ( ) megnyitásához nyomjuk meg a gombot. Kép beillesztéséhez válasszuk az **Opciók**→ **Új kép** lehetőséget.

Tipp! Képek tárolásáról szóló további információkért lásd: 'Képek' című rész (57. oldal).

Névjegykártyák másolása a SIM-kártya és a készülék memóriája között

- Nevek és telefonszámok SIM-kártyáról a játékgépre történő másolásához nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Eszközök**→ **SIM-tel.k.** menüpontot. Jelöljük ki az átmásolni kívánt neveket, és válasszuk az **Opciók**→ **Másolás a Névj.-be** menüpontot.
- Ha szeretnénk telefonszámot, faxszámot vagy személyhívószámot a Névjegyzékből a SIM-kártyára másolni, lépjünk be a Névjegyzék menübe, nyissuk meg a kívánt névjegykártyát, és a számnál válasszuk az **Opciók**→ **Másolás SIM-re** lehetőséget.

Tipp! Névjegykártya-adatok küldéséhez a Névjegyzékben lapozzunk az elküldendő kártyához. Válasszuk az **Opciók**→ **Küldés**→ **SMS-ben**, **E-mailben** (csak megfelelő e-mail beállításokkal érhető el) vagy **Bluetooth-on** lehetőséget. Lásd: 'Üzenetek' című fejezet, illetve 'Adatok küldése Bluetooth-on' című rész (104. oldal).

Csengőhang hozzárendelése névjegykártyához vagy csoporthoz

Amikor egy névjegykártyához vagy csoporthoz tartozó telefonszámról hívás érkezik, a játékgép a kiválasztott csengőhangot szólaltatja meg (feltéve, ha a hívó fél elküldi a telefonszámát, és a készülékünk azonosítani tudja).

1 Névjegykártya megnyitásához nyomjuk meg a gombot, vagy lépjünk a Csoportok listába, és válasszunk ki egy tételcsoportot.
2 Válasszuk az **Opciók**→ **Csengőhang** lehetőséget. A csengőhangok listája jelenik meg.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Tipp!
A gyorstárcsázással gyorsan hívhatjuk a leggyakrabban használt telefonszámokat. Gyorstárcsázó gombot nyolc telefonszámhoz rendelhetünk hozzá. Lásd: 'Telefonszám gyorstárcsázása' című rész (29. oldal).

3 Jelöljük ki a névjegykártyához vagy csoporthoz használni kívánt csengőhangot, és nyomjuk meg a **Kiválaszt** gombot.

- A csengőhang eltávolításához a csengőhangok listáján válasszuk az **Alap csengőhang** pontot.

Megjegyzés: Az egyéni névjegyekhez a játékgép azt a csengőhangot fogja használni, amelyet utoljára hozzárendeltünk. Tehát ha először módosítjuk egy csoport csengőhangját, majd módosítjuk a csoportba tartozó névjegykártya csengőhangját, akkor ezután a névjegykártya csengőhangja lesz használatos.

Hanghívás

Telefonhívást kezdeményezhetünk úgy, hogy kimondunk egy előzőleg a névjegykártyához hozzárendelt hangmintát. Hangminta lehet bármilyen kimondott szó vagy szavak.

A hangminták használata előtt vegyük figyelembe a következőket:

- A hangminták nem függnek a kiválasztott nyelvtől. A hangminták a beszélő hangjától függnek.
- A nevet ugyanúgy kell kimondanunk, mint ahogyan azt a rögzítéskor tettük.
- A hangminták érzékenyek a háttérzajra. A hangmintákat csendes környezetben rögzítsük és használjuk.
- A nagyon rövid neveket a készülék nem tudja elfogadni. Használjunk hosszú neveket, és a különböző telefonszámokhoz ne használjunk hasonló hangzásúakat.

Megjegyzés: A hangminták használata nehézségekbe ütközhet, például akkor, ha zajos környezetben vagyunk, vagy vészhelyzet esetén, ezért ne számítsunk minden körülmények között a hanghívásra.

Példa:
Hangmintaként használhatjuk valakinek a nevét, például "János mobilja".

Hangminta hozzárendelése telefonszámhoz

Névjegykártyánként csak egy hangmintát használhatunk. Akár 25 telefonszámhoz is vehetünk fel hangmintát.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

1 A Névjegyzékben nyissuk meg azt a névjegykártyát, amelyhez hangmintát szeretnénk felvenni.
2 Lapozzunk a telefonszámhoz, amelyhez a hangmintát hozzá akarjuk rendelni, és válasszuk az **Opciók**→ **Új hangminta** lehetőséget.
3 A hangminta rögzítéséhez nyomjuk meg az **Indít** gombot. A hangjelzés után tisztán mondjuk ki a hangmintaként rögzítendő szót vagy szavakat. Várjuk meg, amíg a játékgép visszajátssza a felvett mintát, majd menti azt. A névjegykártyán a telefonszám mellett a szimbólum jelenik meg jelezve, hogy hangminta van hozzárendelve.

Hívás hangminta kimondásával

A hangmintát ugyanúgy kell kimondanunk, mint ahogyan azt a rögzítéskor tettük.

1 Készenléti állapotban nyomjuk meg és tartsuk lenyomva a gombot. Egy rövid hangjelzés hallható, és a *Most beszéljen* szöveg jelenik meg.
2 Amikor hangminta kimondásával kezdeményezünk hívást, a készülék a hangszórót használja. A játékgépet tartsuk rövid távolságra magunk elé, és a hangmintát tisztán mondjuk ki.
3 A játékgép lejátssza az eredeti hangmintát, a kijelzőn megjeleníti a nevet és a telefonszámot, majd hívja az azonosított hangmintához tartozó telefonszámot.

- Ha a játékgép nem a megfelelő hangmintát játssza le, vagy ha újra akarjuk próbálni a hanghívást, nyomjuk meg az **Újra** gombot.

Megjegyzés: A Hanghívás aktív adathívás vagy GPRS-kapcsolat alatt nem használható.

Tételcsoportok létrehozása

1 A Névjegyzékben a Csoportok lista megnyitásához nyomjuk meg a gombot.
2 Válasszuk az **Opciók**→ **Új csoport** lehetőséget.
3 Adjunk nevet a csoportnak, vagy használjuk a **csoport** alapértelmezett nevet, és nyomjuk meg az **OK** gombot.

Tipp! Ha meg akarjuk tekinteni a már megadott hangminták listáját, a Névjegyzékben válasszuk az **Opciók**→ **Névjegyzék-infó**→ **Hangminták** lehetőséget.

Tipp! Hangminta meghallgatásához, módosításához vagy törléséhez nyissuk meg a névjegykártyát, lapozzunk a hangmintával rendelkező telefonszámhoz (ezt az ikon jelzi), majd válasszuk az **Opciók**→ **Hangminták** lehetőséget. Ezután válasszuk a **Lejátszás**, a **Módosítás** vagy a **Törlés** funkciót.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

10 ábra: Tételcsoport létrehozása

4 Nyissuk meg a csoportot, és válasszuk az **Opciók**→ **Új tagok** lehetőséget.
5 Lapozzunk egy tételhez, és a megjelöléséhez nyomjuk meg a ✓ gombot. Ha egyszerre több tagot is fel akarunk venni, ismételjük meg a műveletet az összes felveendő tagra.
6 A tételeket az **OK** gomb megnyomásával vehetjük fel a csoportba.

Tagok törlése egy csoportból

1 A Csoportok listában nyissuk meg a módosítandó csoportot.
2 Lapozzunk a kívánt taghoz, és válasszuk az **Opciók**→ **Törlés a csoportból** lehetőséget.
3 Az **Igen** gomb megnyomásával töröljük a tételt a csoportból.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Képek

Képek – Képek megtekintése

Képeket a Kijelzőmentő alkalmazásból menthetünk, illetve multimédia vagy képüzenetben, e-mail mellékleteként vagy Bluetooth-on keresztül kaphatunk. Ha képet kaptunk a Bejövő mappába, mentenünk kell a készülék memóriájába vagy memóriakártyára. A képüzenetben kapott képeket a Képüzenetek mappába menthetjük.

1 Nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Extrák**→ **Képek** lehetőséget. A vagy a gomb megnyomásával válthatunk a memórialapok között. A képek közötti tallózáshoz nyomjuk meg a és a gombot.

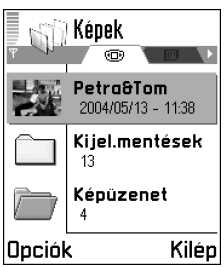
2 Kép megnyitásához nyomjuk meg a gombot. Amikor a képet megnyitottuk, a kijelző tetején láthatjuk a kép nevét és a mappában lévő képek számát.

Billentyűkombinációk

- Elforgatás: - óramutató járásával ellentétes, - óramutató járásával megegyező
- Lapozás: - felfelé, - lefelé, - balra, - jobbra
- Nagyítás: - nagyítás, - kicsinyítés; ha a gombot nyomva tartjuk, visszatérünk a normál nézetbe.
- Nézetek: - váltás a teljes kijelzős és a normál nézet között.

Tipp! Képeket különböző üzenetküldési szolgáltatásokkal küldhetünk kompatibilis eszközökre.

Lehetőségek a Képekben: **Megnyitás**, **Küldés**, **Képfeltöltő**, **Törlés**, **Áthely. mappába**, **Új mappa**, **Kijelölés/elvetés**, **Átnevezés**, **Adatok megjelenít.**, **Kedvencekhez adás**, **Indexképfrissítés**, **Súgó** és **Kilépés**.



11 ábra: A Képek alapnézete

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

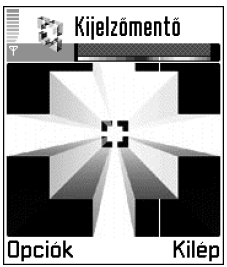
Kijelzőmentő

A játékgép kijelzőjén megjelenő képeket menthetjük. A Kijelzőmentő a háttérben fut, és a kijelölt billentyűkombináció hatására menti a kijelző tartalmát.

Játék- vagy memóriakártya behelyezésekor a játékgépen futó összes alkalmazás bezáródik. Ha egy játékban a kijelző tartalmát szeretnénk menteni, először helyezzük be a játékkártyát, majd nyissuk meg a Kijelzőmentő alkalmazást.

1 Nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Extrák**→ **Kijelzőmentő** lehetőséget.
2 Válasszuk az **Opciók**→ **Alkalm. aktiválása** lehetőséget. Az alkalmazás eltűnik a kijelzőről. A Kijelzőmentő aktív marad. Az alkalmazás nincs hatással semmilyen futtatni kívánt alkalmazásra, és a kijelző tartalmát bármikor (például játék közben) menthetjük vele.
3 Nyomjuk meg a + gombokat a kijelző tartalmának mentéséhez. A mentett képek automatikusan a **Képek** mappába kerülnek.

Megjegyzés: Ha a memória kezd megtelni, a játékgép bezárhat néhány alkalmazást. Az alkalmazás bezárása előtt a játékgép ment minden adatot.



12 ábra: Kijelzőmentő

A Kijelzőmentő beállításainak módosítása

Válasszuk az **Opciók**→ **Beállítások** lehetőséget a következők módosításához:

- **Kijel.mentés gombja** - Választhatunk egy billentyűkombinációt, amely menti a kijelző tartalmát.
- **Mappanév**, **Kijelzőmentés neve**, **Kij.mentés minősége**.
- **Alap. név használata** - Válasszuk az **Igen** lehetőséget, ha a **Kijelzőmentés neve** beállításnál megadott néven akarjuk menteni a képet. A **Nem** beállítást akkor válasszuk, ha minden egyes képnek egyedi nevet szeretnénk adni (alapértelmezés szerint a **Kijelzőmentés neve** beállításnál megadott név jelenik meg).

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Videólejátszó

Nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Extrák**→ **V.lejátszó** lehetőséget a készülék memóriájában vagy memóriakártyán levő videók lejátszásához.

A Videolejátszó .3gp és .nim kiterjesztésű fájlokat támogat.
Megjegyzés: a fájlformátumoknak nem feltétlenül támogatott minden változata.

- **Videó lejátszásához** válasszuk ki a videoklipet, és nyomjuk meg a gombot, vagy válasszuk az **Opciók**→ **Megnyitás** lehetőséget.
- **Videoklip elküldéséhez** válasszuk ki az elküldendő videót, és válasszuk az **Opciók**→ **Küldés**→ **MMS-ben**, **E-mailben** vagy **Bluetooth-on** lehetőséget. Válasszuk ki a címzettet. A videoklip elküldésre a Kimenő mappába kerül. Mivel a multimédia üzenet maximális mérete 95 kB, a felvett videoklip hossza is 95 kB-ra korlátozódik, amely általában körülbelül 15 másodpercnek felel meg.
- A hang be- és kikapcsolásához, a kijelző kontrasztjának beállításához vagy a videoklipek lejátszásának automatikus újrakezdéséhez válasszuk az **Opciók**→ **Beállítások** lehetőséget.

Lehetőségek az alapnézetben: **Megnyitás**, **Törlés**, **Fájlnév szerkeszt.**, **Küldés**, **Kedvencekhez adás**, **Áthely. mem.k.-ra**/ **Áthely. e.mem.-ba**, **Beállítások** és **Kilépés**.

Videoklip fogadása üzenetben

- Ha támogatott formátumú videoklipet kaptunk multimédia üzenetben, nyissuk meg az **Üzenetek** alkalmazást és a multimédia üzenetet. Az üzenet szövegként való megtekintéséhez, a videó lejátszásához vagy mentéséhez válasszuk az **Opciók**→ **Objektumok** lehetőséget.
- Ha támogatott formátumú videoklipet e-mail üzenet mellékleteként kaptunk, nyissuk meg az üzenetet, és válasszuk az **Opciók**→ **Mellékletek** lehetőséget a videó lejátszásához vagy mentéséhez.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Üzenetek

Lehetőségek az Üzenetek főnézetében: **Üzenet létrehozása**, **Csatlakozás** (akkor jelenik meg, ha megadtuk a postafiók beállításait) / **Csatlakoz. bontása** (akkor jelenik meg, ha aktív kapcsolat van a postafiókkal), **SIM-üzenetek**, **Hálózati hírszolg.**, **Szolgáltatói paran.**, **Beállítások**, **Súgó** és **Kilépés**.

Tipp! Az üzeneteinket rendezhetjük úgy, hogy új mappákat hozunk létre a **Saját mappák** alatt.

Az Üzenetek alkalmazásban az alábbi üzenettípusokat hozhatjuk létre, küldhetjük el, fogadhatjuk, nézhetjük meg, szerkeszthetjük és rendezhetjük: szöveges üzenetek, multimédia üzenetek, e-mail üzenetek, és különleges szöveges üzenetek, amelyek adatokat tartalmaznak. Továbbá üzeneteket és adatokat fogadhatunk Bluetooth-on keresztül, valamint fogadhatunk internetszolgáltatói üzeneteket, hálózati hírszolgálat-üzeneteket, illetve küldhetünk szolgáltatói parancsokat.

Megjegyzés: Ezek a funkciók csak akkor használhatók, ha a hálózat üzemeltetője vagy a szolgáltató támogatja. Az ilyen üzeneteket csak azok a készülékek képesek fogadni és megjeleníteni, amelyek támogatják a kompatibilis kép- és multimédia üzenet vagy e-mail funkciókat. Egyes hálózatok a fogadó készülékhez egy internetoldal-hivatkozást is biztosítanak, amellyel megtekinthetők a multimédia üzenetek.

Amikor megnyitjuk az Üzenetek alkalmazást, az **Új üzenet** funkciót és az alábbi mappák listáját látjuk:

Bejövő - a kapott üzeneteket tartalmazza, kivéve az e-mail és a hálózati hírszolgálat-üzeneteket. Az e-mail üzeneteket a **Postafiók** tartalmazza.

Saját mappák - az üzeneteket mappákba rendezhetjük.

Postafiók - amikor megnyitjuk ezt a mappát, akkor az új e-mail üzeneteink letöltéséhez csatlakozhatunk a távoli postafiókunkra, vagy offline üzemmódban megtekinthetjük a korábban letöltött e-mail üzeneteinket. Lásd: 'E-mail beállításai' című rész (77. oldal).

Piszkozatok - a még el nem küldött üzeneteket tartalmazza.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Elküldött - az utoljára elküldött 20 üzenetet tartalmazza (a Bluetooth-on elküldött üzeneteken kívül). A mentendő üzenetek számának módosításához lásd: 'Az Egyebek mappa beállításai' című rész (79. oldal).

Kimenő - az elküldésre váró üzenetek átmeneti tárolója

Jelentések - a hálózattól kérhetjük, hogy az elküldött SMS-ekről és multimédia üzenetekről kézbesítési jelentést küldjön (hálózati szolgáltatás). Olyan multimédia üzenet esetében, amelyet e-mail címre küldünk, nem biztos, hogy fogadhatunk kézbesítési jelentést.

Tipp! Miután kinyitottuk az egyik alapértelmezett mappát, a mappák között könnyen mozoghatunk a vagy a gomb megnyomásával.

Szöveg írása

Hagyományos szövegbevitel

Ha a hagyományos szövegbevitelt használjuk, akkor a kijelző jobb felső részén az ikon látható.

- Nyomjunk meg egy számgombot (-), és addig nyomogassuk, amíg a kívánt karakter meg nem jelenik. Megjegyzés: A számgombok alatt több karakter áll rendelkezésre, mint amennyi a gombon fel van tűntetve.
- Szám beírásához nyomjuk meg, és tartsuk lenyomva a megfelelő számgombot.
- A betű- és szám-üzemmód közötti váltáshoz nyomjuk meg, és tartsuk lenyomva a gombot.
- Ha a következő beírandó betű ugyanazon a gombon van, mint az előző, várjuk meg, amíg megjelenik a kurzor, (vagy a várakozás elkerüléséhez nyomjuk meg a gombot), és írjuk be a következő betűt.
- Ha hibás karaktert írunk be, a törléshez nyomjuk meg a gombot. Ha több karaktert akarunk törölni, tartsuk lenyomva a gombot.
- A közismertebb írásjelek az gomb alatt találhatók. A kívánt írásjel megjelenítéséhez többször nyomjuk meg az gombot.

Ikonok: Az ABC és az abc ikon jelzi a kiválasztott betűnagyságot. Az Abc ikon jelzi, hogy a szó első betűje nagy, és az összes többi kicsi. Az 123 jelzi a szám-üzemmódot.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

A * gomb megnyomásával az írásjelek és speciális karakterek listája hívható elő. A gombbal bejárhatjuk a listát, és a **Kiválaszt** megnyomásával kijelölhetünk egy karaktert.

- Szóköz beszúrásához nyomjuk meg a 0 gombot. Ha a kurzort a következő sorba akarjuk vinni, nyomjuk meg háromszor a 0 gombot.
- Az **Abc**, **abc** és **ABC** karakterírási módok közötti váltáshoz nyomjuk meg a # gombot.

Tipp! Ha a prediktív szövegbevitelt gyorsan akarjuk be- vagy kikapcsolni, a szöveg írása közben kétszer nyomjuk meg a # gombot.

Prediktív szövegbevitel – Szótár

A betűk bármelyikét egyetlen gombnyomással is beírhatjuk. A prediktív szövegbevitel egy olyan beépített szótárt használ, amely új szavakat is képes megtanulni. Ha a szótár megtelik, a legújabb szó a legrégebben bevitt szó helyére kerül.

1 A prediktív szövegbevitel aktiválásához nyomjuk meg a gombot, és válasszuk a **Szótár be** lehetőséget. Ezzel a játékgép minden alkalmazásában aktiváljuk a prediktív szövegbevitelt. Ha a prediktív szövegbevitelt használjuk, akkor a kijelző jobb felső részén a jel látható.

2 A kívánt szót a 2 - 9 gombok használatával írjuk be. Egy betűhöz csak egyszer nyomjuk meg az adott gombot. Például a "Nokia" szó beírásához, amikor az angol szótár van kiválasztva,
nyomjuk meg a következőket: 6 – N, 6 – o, 5 – k, 4 – i és 2 – a.
Amint az a 13. ábrán látható, a szójavaslat minden gomb megnyomása után változik.

3 Miután befejeztük a szó beírását, és az helyes, nyomjuk meg a gombot, vagy a 0 gombbal írjunk egy szóközt.
- Ha a szó nem helyes: A * gombbal egyenként megnézhetjük a szótárban lévő találatokat. Vagy nyomjuk meg a gombot, és válasszuk a **Szótár**→ **Találatok** lehetőséget.
- Ha a **?** karakter jelenik meg a szó után, akkor a beírni kívánt szó nem szerepel a szótárban. Ahhoz, hogy a szó bekerüljön a szótárba, nyomjuk meg a **Beír** gombot, hagyományos szövegbevitellel írjuk be a szót (maximum 32 betű), és nyomjuk meg a

13 ábra: A szó folyamatosan változik. Írjuk be a teljes szót, mielőtt ellenőrizzük az eredményt.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

OK gombot. A szó bekerül a szótárba. Ha a szótár megtelik, az új szó a legrégebben bevitt szó helyére kerül.

4 Kezdjük el írni a következő szót.

Tippek a prediktív szövegbevitel használatához

- Karakter törléséhez nyomjuk meg a C gombot. Ha több karaktert akarunk törölni, tartsuk lenyomva a C gombot.
- Az **Abc**, **abc** és **ABC** karakterírási módok közötti váltáshoz nyomjuk meg a # gombot. Ha a # gombot kétszer egymásután gyorsan megnyomjuk, a prediktív szövegbevitel kikapcsolódik.
- Ha betű-üzemmódban vagyunk, szám beírásához nyomjuk meg, és tartsuk lenyomva a megfelelő számgombot,
  A betű- és szám-üzemmód közötti váltáshoz nyomjuk meg, és tartsuk lenyomva a # gombot.
- A közismertebb írásjelek az 1 gomb alatt találhatók. A kívánt írásjel megjelenítéséhez nyomjuk meg többször az 1, majd a * gombot.
- A * gomb megnyomásával az írásjelek és speciális karakterek listája hívható elő. A gombbal bejárhatjuk a listát, és a **Kiválaszt** megnyomásával kijelölhetünk egy karaktert.
- A * gombbal egyenként megnézhetjük a szótárban lévő találatokat.
- Nyomjuk meg a gombot, válasszuk a **Szótár** lehetőséget, és nyomjuk meg a gombot az alábbı lehetőségek egyikének kiválasztásához:
  - **Találatok** - a hasonló szavak listáját tekinthetjük meg.
  - **Szó beszúrása** - új szót bevihetjük a szótárba (maximum 32 betű) hagyományos szövegbevitel használatával. Ha a szótár megtelik, az új szó a legrégebben bevitt szó helyére kerül.
  - **Szó módosítása** - a szót hagyományos szövegbevitellel szerkeszthetjük. Erre csak akkor van lehetőségünk, ha a szó aktív (aláhúzott).

Tipp! A prediktív szövegbevitel megpróbálja kitalálni az aktuálisan szükséges közismertebb írásjeleket (**.,?!'**). Az írásjelek sorrendje, és rendelkezésre állása a kiválasztott szótár nyelvétől függ.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Összetett szavak írása

Írjuk be az összetett szó első felét, és a megnyomásával erősítsük meg azt. Írjuk be az összetett szó második felét, és egy szóköz beírásával, amelyet a gombbal tehetünk meg, fejezzük be a szót.

A prediktív szövegbevitel kikapcsolása

- A játékgép minden alkalmazásában használt prediktív szövegbevitel kikapcsolásához nyomjuk meg a gombot, és válasszuk a **Szótár**→ **Ki** menüpontot.

Tipp! Ha megnyomjuk az gombot, (a szerkesztési módtól és az aktuális helyzettől függően) az alábbi lehetőségek jelennek meg: **Szótár** (prediktív szövegbevitel esetén), **Betű-üzemmód** (hagyományos szövegbevitel esetén), **Számmód**, **Kivágás** (ha van kiválasztott szöveg), **Másolás** (ha van kiválasztott szöveg), **Beillesztés** (ha előzőleg kivágtunk vagy másoltunk szöveget), **Szám beszúrása**, **Jel beszúrása** és **Bevitel nyelve:** (módosítja a szövegbeviteli nyelvet a játékgép összes szerkesztőjéhez).

Szöveg másolása a vágólapra

1 Betűk és szavak kijelöléséhez nyomjuk meg és tartsuk lenyomva a gombot. Ezzel egyidőben nyomjuk meg a vagy a gombot. Ahogy mozog a kurzor, kijelöli a szöveget.
2 A kijelölés befejezéséhez engedjük fel a gombot.
3 A szöveg vágólapra történő másolásához, miközben még mindig nyomva tartjuk az gombot, nyomjuk meg a **Másolás** gombot.
4 Ha a szöveget egy dokumentumba akarjuk beilleszteni, nyomjuk meg, és tartsuk lenyomva az gombot, és nyomjuk meg a **Beillesztés** gombot, vagy nyomjuk meg egyszer a gombot, és válasszuk a **Beillesztés** lehetőséget.

- Ha a szövegben egész sorokat akarunk kijelölni, nyomjuk meg és tartsuk lenyomva az gombot. Ezzel egyidőben nyomjuk meg a vagy a gombot.
- Ha a kijelölt szöveget törölni akarjuk a dokumentumból, nyomjuk meg a gombot.

Üzenetek írása és küldése

Egy multimédia üzenet kinézete a fogadó készüléktől függően változhat.

A szerzői jogi védelem egyes esetekben tiltja a képek, csengőhangok és más tartalom másolását, módosítását vagy továbbítását.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Megjegyzés: mielőtt létrehozunk egy multimédia üzenetet vagy megírunk egy e-mailt, meg kell adnunk a megfelelő kapcsolatbeállításokat. Lásd: 'Az e-mailhez szükséges beállítások' című rész (67. oldal) és 'A multimédia üzenetekhez szükséges beállítások' című rész (66. oldal).

1 Válasszuk az **Új üzenet** lehetőséget. Egy üzenetbeállítási lista jelenik meg.
   - Válasszuk az **Üzenet típusa: SMS** lehetőséget, ha szöveges üzenetet szeretnénk létrehozni.
   - Válasszuk az **Üzenet típusa: Multimédia üzenet** lehetőséget, ha multimédia üzenetet (MMS) szeretnénk küldeni.
   - Válasszuk az **Üzenet típusa: E-mail** lehetőséget e-mail küldéséhez. Ha még nem állítottuk be az e-mail postafiókunkat, a készülék most felkér erre.
2 A ✓ gomb megnyomásával a Névjegyzékből kijelölhetjük a címzett(ek)et, vagy írjuk be a címzett telefonszámát vagy e-mail címét. A címzettek elválasztásához szükséges pontosvesszőt (**;**) a # gomb megnyomásával írhatjuk be.
3 A ◎ gomb megnyomásával lépjünk az üzenetmezőbe.
4 Írjuk meg az üzenetet.
   - Ha szöveges üzenethez képet szeretnénk csatolni, válasszuk az **Opciók**→ **Beszúrás**→ **Kép** lehetőséget.

     Megjegyzés: A készülék támogatja a normál, 160 karakteres korlátot meghaladó szöveges üzenetek küldését. Ha az üzenet hossza túllépi a 160 karaktert, akkor az kettő vagy több üzenetként kerül elküldésre, így a fizetendő összeg is magasabb lesz. A navigációs sávban látható az üzenethossz-jelző, amint 160-tól számlál visszafelé. A 10 (2) érték például azt jelenti, hogy még 10 karaktert írhatunk, hogy a szöveg két üzenetként kerüljön elküldésre. Egyes karakterek nagyobb helyet igényelnek.
   - Ha multimédia üzenethez médiaobjektumot szeretnénk hozzáadni, válasszuk az **Opciók**→ **Beszúrás**→ **Kép**, **Hangfájl**, **Videofájl**, illetve **Sablon** lehetőséget. Hangfájl

Tipp! Az üzenet létrehozását bármilyen alkalmazásban elkezdhetjük, amely rendelkezik a **Küldés** lehetőséggel. Válasszunk egy fájlt (képet vagy szöveget), amelyet csatolni szeretnénk az üzenethez, és válasszuk az **Opciók**→**Küldés** lehetőséget.

Tipp! Lapozzunk egy tételhez, és a megjelöléséhez nyomjuk meg a ✓ gombot. Egyszerre több címzettet is megjelölhetünk.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Lehetőségek az üzenetszerkesztőben: **Küldés**, **Új címzett**, **Beszúrás**, **Mellékletek** (e-mail), **Üzenet megnézése** (MMS), **Objektumok** (MMS), **Eltávolítás** (MMS), **Törlés**, **Üzenet adatai**, **Küldési lehetőségek**, **Súgó** és **Kilépés**.

14 ábra: Multimédia üzenet létrehozása

hozzáadása után a navigációs soron a ikon látható. A multimédia üzenetek csak egy képet és egy hangfájlt tartalmazhatnak.

Tipp! A **Kép mérete** beállítás alapértelmezett értéke: **Nagy** (hálózatfüggő). Multimédia üzenet e-mail címre vagy nagy képeket fogadni képes készülékre történő küldésénél használjuk a nagyobb képméretet. Ha nem vagyunk biztosak benne, hogy a fogadó készülék vagy a hálózat támogatja-e a nagy fájlok küldését, ajánlott kisebb képméretet és olyan hangfájlt választani, melynek hossza nem haladja meg a 15 másodpercet. A beállítás módosításához a multimédia üzenet létrehozása során válasszuk az **Opciók**→ **Küldési lehetőségek**→ **Kép mérete** lehetőséget.

Ha a **Beszúrás** → **Új hangfájl** menüpontot választjuk, akkor a Hangrögzítő alkalmazás nyílik meg, és új hangfelvételt készíthetünk. Az **OK** gomb megnyomására az új hangfájlt a készülék automatikusan menti, és egy másolatot szúr be az üzenetbe. Ha meg akarjuk tekinteni, hogyan fog kinézni a multimédia üzenet, válasszuk az **Opciók**→ **Üzenet megnézése** lehetőséget.

Ha mellékletet szeretnénk hozzáadni egy e-mailhez, válasszuk az **Opciók**→ **Beszúrás**→ **Kép**, **Hangfájl**, **Videofájl** vagy **Jegyzet** lehetőséget. Az e-mail mellékleteket egy ikon jelzi a navigációs sorban.

5 Az üzenet elküldéséhez válasszuk az **Opciók**→ **Küldés** menüpontot, vagy nyomjuk meg a gombot.

Megjegyzés: Az e-mail üzeneteket küldés előtt a készülék automatikusan a Kimenő mappába helyezi. Ha a küldés nem sikerül, az e-mail a Kimenő mappában marad és állapota **Sikertelen** lesz.

A multimédia üzenetekhez szükséges beállítások

A beállításokat szöveges üzenetben kaphatjuk meg a hálózat üzemeltetőjétől vagy a szolgáltatótól. Lásd: 'Logók, csengőhangok, névjegyek, naptári tételek és beállítások fogadása' című rész (68. oldal).

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Annak érdekében, hogy megtudjuk, létezik-e ilyen adatszolgáltatás, és ha igen, hogyan lehet előfizetni rá, forduljunk a hálózat üzemeltetőjéhez vagy a szolgáltatóhoz. Kövessük a szolgáltatótól kapott utasításokat.

A beállítások kézi beírása:

1 Válasszuk az **Eszközök**→ **Beállítások**→ **Csatlakozás**→ **Hozzáférési pontok** lehetőséget, és adjuk meg a multimédia üzenetek hozzáférési pontjának beállításait. Lásd: 'Kapcsolat beállításai' című rész (40. oldal).

2 Válasszuk az **Üzenetek**→ **Opciók**→ **Beállítások**→ **Multimédia üzenet** menüpontot. Válasszuk a **Használt h.fér. pont** lehetőséget, és válasszuk ki azt a hozzáférési pontot, amelyet az elsődlegesen használandó kapcsolatként hoztunk létre. Lásd még: 'Multimédia üzenetek beállításai' című rész (75. oldal).

Az e-mailhez szükséges beállítások

Mielőtt e-maileket küldünk, fogadunk, letöltünk vagy válaszolunk rájuk, az alábbiakat kell tennünk:

- Megfelelően konfigurálnunk kell egy internetes hozzáférési pontot (IAP). Lásd: 'Kapcsolat beállításai' című rész (40. oldal).
  Meg kell adnunk az e-mail beállításainkat. Lásd: 'E-mail beállításai' című rész (77. oldal). Külön e-mail postafiókkal kell rendelkeznünk. Kövessük a távoli postafióktól és az internet-szolgáltatótól (ISP) kapott instrukciókat.

Bejövő – üzenetek fogadása

Amikor üzenetet kapunk, a kijelzőn készenléti állapotban a ✉ ikon és az **1 új üzenet** szöveg jelenik meg. Az üzenet megnyitásához nyomjuk meg a **Megjelen.** gombot. A Bejövő mappa valamelyik üzenetének megnyitásához lapozzunk az üzenetre, és nyomjuk meg a ✓ gombot.

Tipp! A http://support.n-gage.com címen megrendelhetjük a játékgépre a WAP, MMS, e-mail, valamint az internet-hozzáférési pontra vonatkozó beállításokat. A saját nyelven rendelkezésre álló N-Gage webhelyek a következő címről érhetők el: http://www.n-gage.com/select.html.

Tipp! Ha mellékletként nem képet, hangfájlt vagy jegyzetet, hanem egyéb fájlt szeretnénk küldeni, akkor a fájlt nyissuk meg a megfelelő alkalmazásban, és ha rendelkezésre áll, válasszuk a **Küldés**→ **E-mailben** lehetőséget.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

A Bejövő mappa ikonjai: Ha olvasatlan üzenetünk van a Bejövő mappában, akkor az ikon látható,
olvasatlan szöveges üzenetet,
olvasatlan multimédia üzenet, és
Bluetooth-on keresztül kapott adatokat jelöl.

Lehetőségek az Objektum nézetben: **Megnyitás**, **Mentés**, **Küldés**, **Súgó** és **Kilépés**.

Tipp! Ha olyan vCard-fájlt kapunk, amely képet tartalmaz, a készülék a képet is menti a Névjegyzékbe.

Multimédia objektumok fogadása

Fontos: A multimédia üzenetek vírusokat tartalmazhatnak, vagy más módon tehetnek kárt a készülékben vagy a számítógépben. Ne nyissunk meg semmilyen mellékletet, hacsak nem vagyunk biztosak a küldő megbízhatóságában.

Multimédia üzenet () megnyitásakor esetleg képet láthatunk, szöveget olvashatunk és hangot hallhatunk a hangszóróból (ha hangot is tartalmaz az üzenet, ezt a ikon jelzi), mindezt akár egyszerre. Hangfájl lejátszása közben a és a gombbal növelhetjük, illetve csökkenthetjük a hangerőt. A hang elnémításához nyomjuk meg a **Leállít** gombot. Ha újra meg szeretnénk hallgatni a hangot, válasszuk az **Opciók**→ **Hangfájl lejátszása** lehetőséget.

Ha látni akarjuk, hogy az üzenet milyen médiaobjektumokat tartalmaz, nyissuk meg az üzenetet, és válasszuk az **Opciók**→ **Objektumok** menüpontot. Kiválaszthatjuk, hogy a multimédia objektumfájlt mentjük-e a játékgépre, vagy elküldjük, például Bluetooth-kapcsolaton keresztül egy másik, kompatibilis készülékre.

A szerzői jogi védelem egyes esetekben tiltja a képek, csengőhangok és más tartalom másolását, módosítását vagy továbbítását.

Logók, csengőhangok, névjegyek, naptári tételek és beállítások fogadása

A játékgép sokféle olyan szöveges üzenetet képes fogadni, amely adatokat tartalmaz (), ezeket más néven OTA- (Over-The-Air - éteren keresztüli) üzeneteknek nevezik:

- **Képüzenet** - a kép **Extrák**→ **Képek**→ **Képüzenet** mappába, későbbi használatra történő mentéséhez válasszuk az **Opciók**→ **Kép mentése** lehetőséget.
- **Névjegykártya** - az adatok mentéséhez válasszuk az **Opciók**→ **Névjegyk. mentése** menüpontot.

Megjegyzés: Ha tanúsítvány vagy hangfájl is tartozik a kártyához, ezek nem kerülnek mentésre.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

- **Csengőhang** - csengőhang Zeneszerkesztőbe való mentéséhez válasszuk az **Opciók**→ **Mentés** menüpontot.
- **Operátorlogó** - ahhoz, hogy ez a logó látszódjon készenléti állapotban a hálózat üzemeltetőjének saját emblémája helyett, válasszuk az **Opciók**→ **Mentés** lehetőséget.
- **Naptári bejegyzés** - a meghívó mentéséhez válasszuk az **Opciók**→ **Mentés a Naptárba** lehetőséget.
- **Internetes üzenet** - könyvjelző mentéséhez válasszuk az **Opciók**→ **Mentés Könyvj.-be** parancsot. Ha az üzenet egyszerre tartalmaz hozzáférési pontra vonatkozó beállításokat és könyvjelzőket, az adatok mentéséhez válasszuk az **Opciók**→ **Mindegyik mentése** menüpontot.
- **E-mail értesítés** - ez a lehetőség megjeleníti, hogy hány új e-mail üzenetünk van a távoli postafiókunkban. A bővített értesítés részletesebb információval szolgálhat.
- Ezenfelül kaphatunk szolgáltatói számot, hangpostafiók-számot, távoli szinkronizálás üzemmód-beállításait, hozzáférési pont beállításait az Internet alkalmazáshoz, multimédia üzenethez vagy e-mailhez, hozzáférési pont bejelentkező parancsfájljának beállításait, illetve e-mail beállításokat tartalmazó SMS-eket.

Hírüzenetek fogadása

A hírüzenetek ( ) lehetnek például hírösszefoglalók, és tartalmazhatnak szöveges üzeneteket vagy hivatkozásokat. A rendelkezésre állásra és az előfizetésekre vonatkozó információért forduljunk a szolgáltatóhoz.

Saját mappák

A Saját mappákban az üzeneteinket mappákba rendezhetjük, új mappákat hozhatunk létre, és a meglévő mappákat átnevezhetjük, illetve törölhetjük. Válasszuk az **Opciók**→ **Áthely. mappába**, **Új mappa** vagy **Mappa átnevezése** menüpontot.

Tipp! A Sablonok mappa szövegeinek használatával nem szükséges újra leírni azokat az üzeneteket, amelyeket gyakran elküldünk.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Postafiók

Ha a **Postafiók** lehetőséget választjuk, de még nem állítottuk be az e-mail postafiókunkat, a készülék most felszólít erre. Lásd: 'Az e-mailhez szükséges beállítások' című rész (67. oldal). Amikor egy új postafiókot hozunk létre, a postafióknak adott név kerül az Üzenetek alapnézetében látható **Postafiók** név helyére. Több postafiókunk is lehet (maximum hat).

15 ábra: Postafiók különböző állapotikonokkal

A postafiók megnyitása

Amikor megnyitjuk a postafiókot, kiválaszthatjuk, hogy offline üzemmódban a korábban letöltött e-mail üzeneteket és e-mail fejléceket nézzük-e meg, vagy csatlakozunk az e-mail szerverre.

Ha a postafiókra lapozunk, és megnyomjuk a ✓ gombot, a játékgép a **Csatlakozik a postafiókhoz?** kérdést teszi fel.

- Ha csatlakozni akarunk, válasszuk az **Igen** lehetőséget, ekkor letölthetjük az új e-mailek fejléceit vagy magukat az üzeneteket. Amikor online üzemmódban vagyunk, akkor adathíváson vagy GPRS-kapcsolaton keresztül folyamatos kapcsolatot tartunk fent a távoli postafiókkal. Lásd még: 'Alapvető ikonok készenléti állapotban:' című rész (23. oldal) és 'Kapcsolat beállításai' című rész (40. oldal).
- Válasszuk a **Nem** lehetőséget, ha korábban letöltött e-mail üzeneteinket szeretnénk offline üzemmódban megtekinteni. Amikor az e-mail üzeneteket offline üzemmódban tekintjük meg, a játékgép nem tart fent kapcsolatot a távoli postafiókkal.

Tipp! A PC Suite for Nokia N-Gage QD programcsomag segítségével konfigurálhatjuk a hozzáférési pont és a postafiók beállításait egy kompatibilis számítógépen. Lásd az értékesítési csomag CD-ROM-ját.

Az e-mail üzenetek letöltése a postafiókból

- Ha offline üzemmódban vagyunk, a kapcsolat távoli postafiókkal történő létrehozásához válasszuk az **Opciók**→ **Csatlakozás** menüpontot.

Fontos: Az e-mail üzenetek vírusokat tartalmazhatnak, vagy más módon tehetnek kárt a készülékben vagy a számítógépben. Ne nyissunk meg semmilyen mellékletet, hacsak nem vagyunk biztosak a küldő megbízhatóságában.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

1 Miután létrehoztuk a kapcsolatot a távoli postafiókkal, válasszuk az **Opciók**→ **E-mail letöltése**→ menüpontot, majd az alábbi lehetőségek közül választhatunk:
   - **Új** - az összes új e-mail üzenet letöltése a játékgépre
   - **Kiválasztott** - csak a kiválasztott e-mail üzenetek letöltése
   - **Mind** - a postafiókban lévő összes üzenet letöltése

   A letöltést a **Mégse** gomb megnyomásával szakíthatjuk meg.
2 Miután letöltöttük az e-mail üzeneteket, az olvasásukat folytathatjuk online üzemmódban. Ha bontani akarjuk a kapcsolatot, és az e-mail üzeneteket offline üzemmódban akarjuk megtekinteni, válasszuk az **Opciók**→ **Csatlakoz. bontása** parancsot.
3 E-mail üzenet megnyitásához nyomjuk meg a ✓ gombot. Ha az e-mail üzenetet még nem töltöttük le (az ikonon lévő nyíl kifelé mutat), és offline üzemmódban vagyunk, a készülék megkérdezi, hogy a postafiókból le akarjuk-e tölteni ezt az üzenetet.
   - E-mail mellékletek megtekintéséhez nyissunk meg egy üzenetet, amelynek mellékletét a 📎 ikon jelzi, és válasszuk az **Opciók**→ **Mellékletek** lehetőséget. Ha a melléklet ikonja halványan látható, akkor a mellékletet még nem töltöttük le a játékgépre. Ekkor válasszuk az **Opciók**→ **Letöltés** lehetőséget. A Mellékletek nézetben a mellékleteket letölthetjük, megnyithatjuk vagy menthetjük. A mellékleteket elküldhetjük Bluetooth-kapcsolaton keresztül.

Tipp! Ha a postafiókunk IMAP4 protokollt használ, eldönthetjük, hogy csak az e-mail fejléceket, csak az üzeneteket vagy az üzenetet és a mellékleteket töltjük le. A POP3 protokoll használata esetén a lehetőségek a "csak e-mail fejlécek" vagy az "üzenetek és mellékletek". Lásd: 'E-mail beállításai' című rész (77. oldal).

E-mail állapotikonok:
- - új e-mail, (offline vagy online üzemmódban), az üzenet tartalmát még nem töltöttük le a postafiókról (a nyíl kifelé mutat).
- - új e-mail, az üzenet tartalmát letöltöttük a játékgépre (a nyíl befelé mutat).
- - elolvasott e-mail üzenet jelöl.
- - olyan e-mailek fejléceit jelöli, melyeket elolvastunk, és amely üzenetek tartalmát töröltük a játékgépről.

E-mail üzenetek törlése

- Ha egy e-mail üzenet tartalmát törölni szeretnénk a játékgépről úgy, hogy az még megmaradjon a távoli postafiókban, válasszuk az **Opciók**→ **Törlés**→ **Csak eszköz** lehetőséget.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Megjegyzés: A játékgép tükrözi a távoli postafiókban lévő e-mailek fejléceit. Így ha az e-mail tartalmát töröljük is a játékgépről, az e-mail fejléce megmarad. Ha végérvényesen el szeretnénk távolítani a fejlécet is, először törölni kell az e-mail üzenetet a távoli postafiókból, majd az állapot frissítéséhez a játékgépről újból csatlakozni kell a távoli postafiókra.

- E-mail törlése a játékgépről és a távoli postafiókról is
  Válasszuk az **Opciók**→ **Törlés**→ **Eszköz és szerver** menüpontot.

  Megjegyzés: Ha offline üzemmódban vagyunk, akkor az e-mail üzenet először csak a játékgépről törlődik. A távoli postafiókkal legközelebb létrehozott csatlakozáskor az e-mail automatikusan törlődik a távoli postafiókból. Ha POP3 protokollt használunk, akkor a törlendőként megjelölt üzenetek csak azután törlődnek, hogy bontottuk a kapcsolatot a távoli postafiókkal.
- Ha egy e-mail üzenet törlését vissza akarjuk vonni a játékgépen és a szerveren, lapozzunk az e-mailre, amelyet törlendőnek jelöltünk meg ( ), és válasszuk az **Opciók**→ **Visszaállítás** menüpontot.

A kapcsolat bontása a postafiókkal

Tipp! Ha a távoli postafiókról egy e-mail üzenetet át akarunk másolni egy, a Saját mappák alatt lévő mappába, válasszuk az **Opciók**→ **Másolás mappába** parancsot. A listából válasszunk ki egy mappát, és nyomjuk meg az **OK** gombot.

Amikor online üzemmódban vagyunk, a távoli postafiókkal létrehozott adathívásos vagy GPRS-kapcsolat bontásához válasszuk az **Opciók**→ **Csatlakoz. bontása** menüpontot. Lásd még: 'Alapvető ikonok készenléti állapotban:' című rész (23. oldal).

E-mail üzenetek megtekintése offline üzemmódban

Amikor legközelebb megnyitjuk a **Postafiók** mappát, de az e-mail üzeneteinket offline üzemmódban szeretnénk megtekinteni és elolvasni, a **Csatlakozik a postafiókhoz?** kérdésre adjuk **Nem** választ. Ekkor a korábban letöltött e-mail fejléceket, illetve letöltött e-mail üzeneteket olvashatjuk. Az újonnan megírt, megválaszolt vagy továbbított e-mailek akkor kerülnek elküldésre, ha legközelebb csatlakozunk a postafiókhoz.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Kimenő – E postafiókban a kimenő üzenetek várakoznak elküldésre.

Az üzenetek állapotai a Kimenő mappában: **Küldés**, **Várakozik** /**Ütemezve**, **Újraküldés:** (idő) - A játékgép egy bizonyos várakozási idő elteltével megpróbálja újra elküldeni az üzenetet. Ha a küldést azonnal el akarjuk indítani, nyomjuk meg a **Küldés** gombot. **Felfüggesztve** - Az üzeneteket "tartásba" helyezhetjük, amíg a Kimenő mappában várakoznak. Lapozzunk a küldés alatt álló üzenethez, és válasszuk az **Opciók**→ **Küldés elhalasztása** menüpontot. **Sikertelen** - A küldési kísérletek maximális számát elérte a készülék. A küldés sikertelen. Ha SMS-t próbáltunk küldeni, nyissuk meg az üzenetet, és ellenőrizzük, hogy a Küldési beállításokat megfelelően adtuk-e meg.

Példa: Az üzenetek akkor kerülnek a Kimenő mappába, ha például a játékgép a hálózati lefedettség területén kívül tartózkodik. A készüléket beállíthatjuk úgy, hogy amikor legközelebb csatlakozunk a távoli postafiókra, elküldje az e-mail üzeneteket.

A SIM-kártyán lévő üzenetek megtekintése

Mielőtt a SIM-üzeneteket megtekinthetnénk, először azokat át kell másolnunk egy mappába a játékgépen.

1 Az Üzenetek alapnézetében válasszuk az **Opciók**→ **SIM-üzenetek** menüpontot.
2 Az üzenetek megjelöléséhez válasszuk az **Opciók**→ **Kijelölés/elvetés**→ **Kijelölés** vagy a **Mindegyik kijelölése** menüpontot.
3 Válasszuk az **Opciók**→ **Másolás** menüpontot. Egy mappalista jelenik meg. Válasszunk ki egy mappát, és nyomjuk meg az **OK** gombot. Az üzenetek megtekintéséhez nyissuk meg a mappát.

Hálózati hírszolgálat (hálózati szolgáltatás)

Üzeneteket kaphatunk a szolgáltatótól különböző témakörökben, mint például időjárás vagy forgalmi jelentések. A témakörökért vagy témakörszámokért forduljunk a szolgáltatóhoz. Az Üzenetek alapnézetében válasszuk az **Opciók**→ **Hálózati hírszolgálat**

Lehetőségek a Hálózati hírszolgálatban: **Megnyitás**, **Előfizetés** / **Előfiz. lemondása**, **Fontos** / **Nem fontos**, **Téma**, **Beállítások**, **Súgó** és **Kilépés**.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

menüpontot. Az alapnézetben a téma állapota látható, a téma száma, a téma neve és az, hogy megjelöltük-e olyan üzenetként, amelynek témaköréből még továbbiakat várunk ( ).

Megjegyzés: A GPRS-kapcsolat meggátolhatja a cellaadások vételét. A GPRS helyes beállításaiért forduljunk a hálózat üzemeltetőjéhez. Lásd: 'Kapcsolat beállításai' című rész (40. oldal).

Szolgáltatói parancsszerkesztő

Válasszuk az **Üzenetek**→ **Opciók**→ **Szolgáltatói paran.** lehetőséget. Olyan utasításokat írhatunk be és küldhetünk a szolgáltatónak (ezek az ún. USSD-parancsok), mint például a hálózati szolgáltatások bekapcsolására vonatkozó utasítások.

Üzenetek beállításai

Szöveges üzenetek beállításai

Lehetőségek az SMS-üzenetközpont beállításainak módosítása közben: **Új üzenetközpont**, **Szerkesztés**, **Törlés**, **Súgó** és **Kilépés**.

Válasszuk az **Üzenetek**→ **Opciók**→ **Beállítások**→ **SMS** menüpontot.

- **Üzenetközpontok** - A összes megadott SMS-üzenetközpont listája. Lásd: 'Új SMS-üzenetközpont létrehozása' című rész (75. oldal).
- **Használt üz.-központ** - Kiválaszthatjuk, melyik üzenetközpontot szeretnénk szöveges üzenetek kézbesítésére használni.
- **Kézbesítési jelentés** (hálózati szolgáltatás) – Kérhetjük, hogy a hálózat kézbesítési jelentést küldjön az üzenetekről. Ha a **Nem** beállítást választjuk, csak az **Elküldve** állapot látszik a naplóban. Lásd: 32. oldal.
- **Üzenetérvényesség** - Ha az üzenet címzettjét az érvényességi időn belül nem lehet elérni, akkor az üzenet törlődik az SMS-üzenetközpontból. Megjegyzés: Ezt a funkciót a hálózatnak támogatnia kell. A **Maximum** a hálózat által engedélyezett maximális időtartam.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

- **Üzenet típusa:** - Ezt a lehetőséget csak akkor módosítsuk, ha biztosak vagyunk abban, hogy az üzenetközpont képes az SMS-eket ezekre a formátumokra átalakítani. Forduljunk a hálózat üzemeltetőjéhez.
- **Preferált csatlakoz.** - Az SMS-einket elküldhetjük a normál GSM-hálózaton keresztül, vagy ha a hálózat támogatja, GPRS-kapcsolaton keresztül. Lásd: 'GPRS' című rész (45. oldal).
- **Válasz útvonala ua.** (hálózati szolgáltatás) – Válasszuk az **Igen** lehetőséget, ha a válaszüzenetet ugyanazon az SMS-központon keresztül szeretnénk elküldeni.

Új SMS-üzenetközpont létrehozása

1 Nyissuk meg az **Üzenetközpontok** funkciót, és válasszuk az **Opciók**→ **Új üzenetközpont** menüpontot.
2 Nyomjuk meg a ✓ gombot, adjunk nevet az üzenetközpontnak, és nyomjuk meg az **OK** gombot.
3 Nyomjuk meg a ◎, majd a ✓ gombot, és írjuk be az SMS-üzenetközpont számát. Ezt a számot a szolgáltatótól kapjuk.
4 Nyomjuk meg az **OK** gombot.
5 Az új beállítások használatához lépjünk vissza a beállítások nézetbe. Lapozzunk a **Használt üz.-központ** lehetőséghez, nyomjuk meg a ✓ gombot, és válasszuk ki az új üzenetközpontot.

Multimédia üzenetek beállításai

Válasszuk az **Üzenetek**→ **Opciók**→ **Beállítások**→ **Multimédia üzenet** menüpontot.

- **Használt h.fér. pont** (**Meg kell adni**) – Válasszuk ki, hogy a multimédia üzenetközpontra történő csatlakozáshoz melyik hozzáférési pontot akarjuk elsődlegesként használni. Lásd: 'A multimédia üzenetekhez szükséges beállítások' című rész (66. oldal).

Megjegyzés: Ha szöveges üzenetben multimédia üzenetre vonatkozó beállításokat kapunk, és mentjük azokat, a kapott beállítások automatikusan a

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Preferált csatlakozás beállításai lesznek. Lásd: 'Logók, csengőhangok, névjegyek, naptári tételek és beállítások fogadása' című rész (68. oldal).

- **Másodlagos csatlak.** - Válasszuk ki, hogy melyik legyen a multimédia üzenetközpontra történő csatlakozáshoz használandó másodlagos hozzáférési pont.

  Megjegyzés: A **Használt h.fér. pont** és a **Másodlagos csatlak.** funkciónak is ugyanarra a multimédia üzenetközpontra mutató **Kezdőlap** beállítást kell tartalmazni. Csak az adatkapcsolat lehet különböző.

- **Multimédia fogadása**

  A multimédia üzenetek szolgáltatása alapértelmezésben be van kapcsolva.

  Megjegyzés: Ha a hazai hálózatunk területén kívül tartózkodunk, a multimédia üzenetek küldése és fogadása sokkal nagyobb költségekkel járhat. Ha a **Csak hazai hálóz.** vagy a **Mindig** beállítást választottuk, a játékgép a tudtunk nélkül kezdeményezhet aktív adathívásokat, illetve GPRS-kapcsolatokat.

  Ha a **Csak hazai hálóz.** lehetőséget választjuk, csak akkor kapunk multimédia üzenetet, amikor a hazai hálózatunk területén tartózkodunk. Ha nem vagyunk a hazai hálózatunk területén, a multimédia üzenetek fogadását a készülék kikapcsolja. Válasszuk a **Mindig** lehetőséget, ha mindig fogadni akarjuk a multimédia üzeneteket. Válasszuk a **Ki** beállítást, ha egyáltalán nem akarunk multimédia üzeneteket vagy hirdetéseket kapni.

- **Üzenet érkezésekor** - Válasszunk az alábbiak közül:

  Letöltés azonnal - Ha azt akarjuk, hogy a játékgép azonnal letöltse a multimédia üzeneteket. A készülék a Késleltetve állapotú üzeneteket is letölti.

  Letöltés később - Ha azt akarjuk, hogy a multimédia üzenetközpont tárolja az üzeneteket, amelyeket később letölthetünk. Ha az üzenetet később le akarjuk töltetni, akkor az **Üzenet érkezésekor** beállítást állítsuk **Letöltés azonnal** értékűre.

  Üz. elutasítása - Ha nem akarjuk fogadni a multimédia üzeneteket. A multimédia üzenetközpont törli az üzeneteket.

- **Anonim üz. fogadása** - Ha nem akarjuk fogadni az ismeretlen küldő által elküldött üzeneteket, válasszuk a **Nem** lehetőséget.

Példa: Ha a preferált csatlakozásunk GPRS-kapcsolatot használ, a másodlagos csatlakozáshoz használhatunk GSM-adathívást. Így akkor is küldhetünk és fogadhatunk multimédia üzeneteket, amikor olyan hálózat területén tartózkodunk, amelyik nem támogatja a GPRS-t. Forduljunk a hálózat üzemeltetőjéhez vagy a szolgáltatóhoz. Lásd: 'Néhány szó az adatcsatlakozásokról és a hozzáférési pontokról' című rész (40. oldal).

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

- **Reklámok fogadása** - Adjuk meg, hogy a készülék fogadja-e a reklámot tartalmazó multimédia üzeneteket vagy sem.
- **Kézbesítési jelentés** (hálózati szolgáltatás) - Ha szeretnénk, hogy az elküldött üzenet állapota megjelenjen a Naplóban, akkor válasszuk az **Igen** lehetőséget.

  Megjegyzés: Olyan multimédia üzenet esetében, amelyet e-mail címre küldünk, nem biztos, hogy fogadhatunk kézbesítési jelentést.
- **Jel.küldés letiltása** - Ha nem akarjuk, hogy a játékgép kézbesítési jelentést küldjön a fogadott multimédia üzenetekről, válasszuk az **Igen** beállítást.
- **Üzenet érvénye** - Ha az üzenet címzettjét az érvényességi időn belül nem lehet elérni, akkor az üzenet törlődik a multimédia üzenetközpontból. Megjegyzés: Ezt a funkciót a hálózatnak támogatnia kell. A **Maximum** a hálózat által engedélyezett maximális időtartam.
- **Kép mérete** - A multimédia üzenetben lévő kép méretének maghatározása. A lehetőségek: **Kicsi** (maximum 160*120 pixel) és **Nagy** (maximum 640*480 pixel).
- **Alapért. hangszóró** - Ha egy multimédia üzenet hangjait a hangszórón vagy a fülhallgatón akarjuk hallani, válasszuk a **Hangszóró** vagy a **Kézibeszélő** lehetőséget. Lásd: Hangszóró című rész (27. oldal).

E-mail beállításai

Válasszuk az **Üzenetek**→ **Opciók**→ **Beállítások**→ **E-mail** lehetőséget, innen pedig a következők valamelyikét:

Használt postafiók - az e-mail küldésére használandó postafiókot választhatjuk ki.

Postafiókok - a már megadott postafiókokat tartalmazó lista megnyitásához. Ha még nem adtunk meg postafiókot, akkor a készülék kéri, hogy adjunk meg egyet. Válasszunk egy postafiókot, amelynek az alábbi beállításait módosíthatjuk:

- **Postafiók neve** - Adjunk a postafióknak egy leírónevet.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Lehetőségek a postafiók-beállítások módosítása közben: **Szerkesztés**, **Új postafiók**, **Törlés**, **Súgó** és **Kilépés**.

- **Hozzáférési pont (Meg kell adni)** – A postafiókhoz használt internetes hozzáférési pontot (IAP) választhatjuk ki. Lásd: 'Kapcsolat beállításai' című rész (40. oldal).
- **Saját e-mail cím Meg kell adni)** – Írjuk be a szolgáltatótól kapott e-mail címünket. Az üzeneteinkre küldött válaszok erre a címre érkeznek.
- **Kimenő e-mail szerver: (Meg kell adni)** – Írjuk be annak a számítógépnek az IP-címét vagy a központ nevét, amelyik az e-mailjeinket küldi.
- **Üzenet küldése** - Határozzuk meg, hogy a játékgép milyen módon küldje el az e-maileket.
  Azonnal - A készülék a postafiókkal létrehozza a kapcsolatot, amikor kiválasztjuk a **Küldés** lehetőséget. **Köv. csatl.-kor** - A készülék akkor küldi el az e-mailt, amikor legközelebb csatlakozunk a távoli postafiókra.
- **Másolat saját címre** - Válasszuk az **Igen** lehetőséget, ha az elküldött e-mailről egy másolatot menteni akarunk a távoli postafiókunkba, valamint a **Saját e-mail cím** lehetőségnél megadott címre is el akarjuk küldeni.
- **Aláírást tartalmaz** - Ha az e-mail üzeneteinkhez aláírást akarunk mellékelni, válasszuk az **Igen** lehetőséget, és írjuk be vagy módosítsuk az aláírás szövegét.
- **Felhasználónév:** - Írjuk be a szolgáltatótól kapott felhasználónevünket.
- **Jelszó:** - Írjuk be a jelszavunkat. Ha ezt a mezőt üresen hagyjuk, a jelszavunkat meg kell adnunk, amikor csatlakozunk a távoli postafiókra.
- **Bejövő e-mail szerver: (Meg kell adni)** – Írjuk be annak a számítógépnek az IP-címét vagy a központ nevét, amelyik az e-mailjeinket fogadja.
- **Postafiók típusa:** - Annak az e-mail protokollnak a meghatározása, amelyet a távoli postafiók szolgáltatója javasol. A lehetőségek: **POP3** és **IMAP4**. Ezt a beállítást csak egyszer adhatjuk meg, és miután mentettük a postafiók beállításait és kiléptünk, nem módosíthatjuk. Ha POP3 protokollt használunk, akkor az e-mail üzenetek nem frissülnek automatikusan online üzemmódban. A legújabb e-mail üzenetek megtekintéséhez bontanunk kell a kapcsolatot, és újra csatlakoznunk kell a postafiókra.
- **Biztonság** - A POP3, az IMAP4 és az SMTP protokollal használható biztonságos kapcsolat távoli postafiókkal való létrehozását engedélyezhetjük.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

- **APOP bizt. bejelentk.** (Ez a lehetőség nem jelenik meg, ha a **Postafiók típusa:** IMAP4) - A POP3 protokollal használható a jelszavak kódolt küldésére a távoli e-mail szerverre.
- **Melléklet letöltése** (ha az e-mail protokoll POP3, nem jelenik meg) – E-mailek letöltése mellékletekkel vagy anélkül
- **Fejlécek letöltése** - A játékgépre letöltendő e-mail fejlécek számának korlátozása. A lehetőségek: **Mind** és **Meghatározott** (csak az IMAP4 protokollal lehet használni).

Hírüzenetek beállításai

Válasszuk az **Üzenetek**→ **Opciók**→ **Beállítások**→ **Hírüzenet** lehetőséget. Adjuk meg, hogy a készülék fogadja-e vagy sem a hírüzeneteket. **Azonosít. szükséges** - Válasszuk ezt a lehetőséget, ha csak olyan hírüzeneteket akarunk letölteni, amelyeknek a forrása azonosított.

Hálózati hírszolgálat (hálózati szolgáltatás) beállításai

A rendelkezésre álló témákról, azok számáról a szolgáltatótól érdeklődhetünk, majd az **Üzenetek**→ **Opciók**→ **Beállítások**→ **Hálózati hírszolgálat** menüpontban tudjuk módosítani a beállításokat.

- **Fogadás** - **Be** vagy **Ki**.
- **Nyelv** - **Összes** - Lehetővé teszi, hogy minden lehetséges nyelven megkapjuk a hálózati hírüzeneteket. **Kiválasztott** - Kiválaszthatjuk a nyelvet, amelyen fogadni akarjuk a hálózati hírüzeneteket. Ha nem találjuk a kívánt nyelvet, válasszuk az **Egyéb** beállítást.
- **Témaérzékelés** - Ha olyan üzenetet kapunk, amely nem tartozik az egyik létező témába sem, a **Témaérzékelés**→ **Be** paranccsal automatikusan menthetjük a témaszámot. A témaszámot a készülék menti a témalistába, és név nélkül jeleníti meg. Ha az új témaszámokat nem akarjuk automatikusan menteni, válasszuk a **Ki** lehetőséget.

Az Egyebek mappa beállításai

Az **Üzenetek** alkalmazásban válasszuk az **Opciók**→ **Beállítások**→ **Egyebek** lehetőséget.

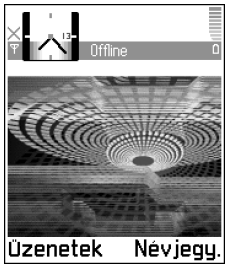
Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

- **Elküldöttek mentése** - Válasszuk ezt a beállítást, ha azt akarjuk, hogy a készülék az Elküldött mappába mentsen minden elküldött SMS-t, multimédia üzenetet vagy e-mailt.
- **Mentett üzen. száma** - Megadhatjuk, hogy a készülék egyszerre maximum hány üzenetet tároljon az Elküldött mappában. Az alapértelmezett érték 20 üzenet. Ha elérjük ezt az értéket, a készülék a legrégebbi üzenetet törli.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Üzemmódok

A csengőhangok különböző eseményeknek, környezeteknek és hívócsoportoknak megfelelően történő beállításához és testreszabásához nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Eszközök**→ **Üzemmód** lehetőséget. Az aktuálisan kiválasztott üzemmódot készenléti állapotban a kijelző felső részén láthatjuk. Ha az Általános üzemmódot használjuk, csak az aktuális dátum látható.



16 ábra: Az Offline üzemmód aktív.

Az üzemmód módosítása

1 Nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Eszközök**→ **Üzemmód** lehetőséget. Egy üzemmódlista jelenik meg.
2 Az Üzemmódlistában lapozzunk egy üzemmódhoz, és válasszuk az **Opciók**→ **Aktiválás** menüpontot.

N-Gage üzemmód - segítségével anélkül játszhatunk, hogy a készülék a kijelzőn a bejövő hívásokat, az SMS-ek vagy MMS-ek érkezését kijelezné. Megjegyzés: MIDI-dallamokat nem választhatunk csengőhangnak és üzenetjelző hangnak N-Gage üzemmódban.

Megjegyzés: Bejövő hívás esetén megszólal a csengőhang, ha az üzemmód-beállításoknál bekapcsoltuk a csengést.

Offline üzemmód - segítségével a GSM rádiós hálózatra való csatlakozás nélkül használhatjuk a játékgépet.

Figyelmeztetés: Az Offline üzemmódban semmilyen hívás, még segélykérő hívás sem kezdeményezhető és nem fogadható, és semmilyen, hálózati lefedettséget igénylő funkció nem használható. Hívás kezdeményezéséhez először az üzemmód megváltoztatásával aktiválni kell a telefonfunkciót. Ha a készülék le van zárva, a telefonfunkció aktiválásához és segélykérő hívások kezdeményezéséhez először be kell írni a kioldó kódot.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Gyors váltás: Ha át akarjuk váltani az üzemmódot, készenléti állapotban nyomjuk meg a gombot. Lapozzunk ahhoz az üzemmódhoz, amelyet aktiválni akarunk, és nyomjuk meg az **OK** gombot.

Figyelmeztetés: Az Offline üzemmód használatához a készüléket be kell kapcsolni. Ne kapcsoljuk be a készüléket olyan helyen, ahol a rádiótelefonok használata tilos, illetve ahol azok interferenciát vagy veszélyt okozhatnak.

Az Offline üzemmód aktiválásakor a játékgép újraindul, és lecsatlakozik a GSM-hálózatról; ezt a ikon jelzi a térerőjelzőnél. Lásd: 16. ábra. A készülékre ezután nem érkeznek és onnan nem indulnak GSM-rádiójelek.

Az Offline üzemmód kikapcsolása: válasszunk egy másik üzemmódot, és az **Opciók**→ **Aktiválás** menüponttal kapcsoljuk be azt. Válasszuk az **Igen** lehetőséget. A játékgép újraindul, és engedélyezi a vezeték nélküli GSM-adatátvitelt (ha a térerő megfelelő). Ha a Bluetooth funkció az Offline üzemmódra váltás következtében kikapcsolt, azt manuálisan újra engedélyeznünk kell. Lásd: 'Bluetooth-beállítások' című rész (104. oldal).

Tipp! Miközben lapozunk a csengőhangok listájában, megállhatunk egy csengőhangnál, és mielőtt kiválasztjuk, meghallgathatjuk azt. A lejátszás leállításához nyomjuk meg bármelyik gombot.

Az üzemmódok testre szabása

1 Egy üzemmód módosításához az Üzemmódlistában lapozzunk az üzemmódhoz, és válasszuk az **Opciók**→ **Testreszabás** menüpontot. Az üzemmód beállításainak listája jelenik meg.
2 Lapozzunk a módosítani kívánt beállításhoz, és a gomb megnyomásával nyissuk meg:

- **Csengőhang** - A bejövő hívások csengőhangját válasszuk ki a listából. A memóriakártyán tárolt hangok neve mellett a ikon jelenik meg.
- **Bejövő hívás hangja** - Ha a **Növekvő** lehetőséget választjuk, akkor a csengetés hangereje az első szintről indul, és fokozatosan a beállított legmagasabb hangerőig erősödik.
- **Csengetés hangereje** - A csengetés és az üzenetjelző hang hangerejét állíthatjuk be.
- **Üzenetjelző hang** - Az üzenetek érkezését jelző hang típusát állíthatjuk be.
- **Rezgő hívásjelzés** - Azt állíthatjuk be, hogy a játékgép a bejövő hanghívásokat és üzeneteket jelezze-e rezgéssel.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

- **Billentyűhangok** - A billentyűk lenyomásakor hallható hang hangerejét állíthatjuk be.
- **Figyelmezt. hangok** - Megadhatjuk, hogy a játékgép milyen figyelmeztető hangokat adjon, például amikor az akkumulátor kezd lemerülni.
- **Figyelmeztetés** - Megadhatjuk, hogy a játékgép csak akkor csengessen, ha a bejövő hívás egy kiválasztott hívócsoportból érkezik. Ha nem a kiválasztott hívócsoportokból érkezik a hívás, a telefon nem csenget. A lehetőségek: **Minden hívás** / (hívócsoport listája, ha létrehoztunk ilyet). Lásd: 'Tételcsoportok létrehozása' című rész (59. oldal).
- **Üzemmódnév** - Üzemmód átnevezése. Az Általános, az N-Gage és az Offline üzemmód nem nevezhető át.

Tipp!
A csengőhangokat két helyen módosíthatjuk: az Üzemmódokban és a Névjegyzékben. Lásd: 'Csengőhang hozzárendelése névjegykártyához vagy csoporthoz' című rész (53. oldal).

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Naptár és Teendőlista

Gyors váltás: Bármely naptári nézetben nyomjunk meg egy gombot (1 - 9). Egy Találkozó tétel nyílik meg, és a beírt karakterek a tétel **Téma** mezőjébe kerülnek.

Tipp! Ha egy ismetlődő tételt szerkesztünk vagy törlünk, adjuk meg, hogy a módosítás milyen formában érvényesüljön: **Minden előfordulás** - minden ismétlődő tétel törlése / **Csak ezt** - csak az aktuális tétel törlése. Például: a heti tanfolyamunk elmarad. A naptárt úgy állítottuk be, hogy hetente emlékeztessen. Válasszuk a **Csak ezt** lehetőséget, és a naptár a következő héten újra emlékeztet.

Naptári tételek létrehozása

1 Nyomjuk meg a gombot, és válasszuk a **Naptár** lehetőséget.

2 Válasszuk az **Opciók** → **Új bejegyzés** pontot, és az alábbiak valamelyikét:
- **Találkozó** - Olyan találkozók feljegyzésére, amelyek egy meghatározott napon és időpontban esedékesek.
- **Emlékeztető** - Egy általános megjegyzés egy adott napra vonatkozóan
- **Évforduló** - Születésnapok és különleges dátumok feljegyzéséhez. Az évforduló-tételek minden évben ismétlődnek.

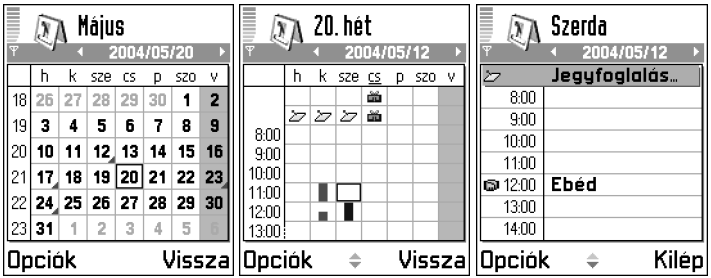
3 Töltsük ki a mezőket. A mezők között a gombbal mozoghatunk.
Jelzés - Válasszuk a **Bekapcsolva** lehetőséget, és nyomjuk meg a gombot **A jelzés ideje** és **A jelzés dátuma** mezők kitöltéséhez. A figyelmeztetést a Napi nézetben a jelzi. **Naptári hangjelzés leállítása –** Nyomjuk meg a **Leállít** gombot a naptári hangjelzés leállításához. Ha bármely más gombot nyomunk meg, a hangjelzés leáll, de később újraindul.
Ismétlődés - A gomb megnyomásával a bejegyzést ismétlődővé tehetjük (a Napi nézetben a ikon látható).
Ismétlődés lejár - Beállíthatjuk az ismétlődő bejegyzés záró dátumát.
Szinkronizálás - **Személyes** - a szinkronizálás után a naptári tételeket csak mi láthatjuk, mások pedig, akik online hozzáféréssel rendelkeznek a naptárunkhoz, nem láthatják azokat. **Nyilvános** - a naptári tételeket mindenki láthatja, aki online hozzáféréssel rendelkezik a naptárunkhoz. **Nincs** - a naptár szinkronizálása során a naptári tételek nem másolódnak át a számítógépre. A PC Suite for Nokia N-Gage QD programcsomaggal számos különféle Nokia telefonról átvehetjük a naptárat és a teendők listáját, illetve szinkronizálhatjuk az adatokat a naptár és a PC között. Lásd a PC Suite program súgóját.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

4 A tétel mentéséhez nyomjuk meg a **Kész** gombot.

Tipp! Naptártételeket kompatibilis telefonra is küldhetünk. Lásd: 'Üzenetek' című fejezet, illetve 'Adatok küldése Bluetooth-on' (104. oldal).

Naptárnézetek



Hónap nézetben azok a dátumok, amelyekhez tartozik naptártétel, a jobb alsó sarkukban egy kis háromszöggel vannak megjelölve. Az Emlékeztetők és az Évfordulók 8 óra elé kerülnek.

- Adott dátumra lépéshez válasszuk az **Opciók** → **Ugrás a dátumhoz** parancsot. Írjuk be a dátumot, és nyomjuk meg az **OK** gombot.
- **Ikonok** a Napi és a Havi nézetben: - **Találkozó**, - **Emlékeztető** és - **Évforduló**.
- A mai napra a megnyomásával ugorhatunk.

Tipp! Válasszuk az **Opciók**→ **Beállítások** lehetőséget a naptár vagy a hét első napjának megnyitásakor megjelenítendő nézet módosításához. Ha a naptári hét számát is látni szeretnénk, válasszuk a hétfőt a hét kezdőnapjának.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Teendők – Feladatlista

1 Nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Extrák**→ **Teendők** menüpontot.

2 A feladat **Téma** mezőbe történő beírásának megkezdéséhez nyomjunk meg egy gombot.
- Ha meg akarjuk adni a feladat elvégzésének dátumát, lépjünk a **Határidő dátuma** mezőbe, és írjuk be a dátumot.
- A teendő fontosságának meghatározásához lépjünk a **Fontosság** mezőre, és nyomjuk meg a gombot. A fontossági ikonok a következők: ! jelzi a **Sürgős**, – a **Nem sürgős** és semmilyen ikon nem jelzi a **Normál** fontosságú teendőket.

3 A teendő mentéséhez nyomjuk meg a **Kész** gombot.

Ha egy teendőt elvégzettként akarunk megjelölni, lapozzunk a teendőre és válasszuk az **Opciók**→ **Elvégzett** ( ) lehetőséget.

Egy teendő visszaállításához válasszuk az **Opciók**→ **Elvégzetlen** ( ) lehetőséget.

17 ábra: Feladatok a teendők listájában

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Extrák

Számológép

Összeadáshoz, kivonáshoz, szorzáshoz és osztáshoz nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Extrák**→ **Számológ.** lehetőséget.

Megjegyzés: A számológép pontossága korlátozott, mivel egyszerű számítások elvégzésére tervezték.

- A MS kiválasztásával számot menthetünk a memóriába, melyet az **M** jelez. Ha elő akarjuk hívni a számot, válasszuk a MR lehetőséget. A memóriából számot az **Opciók**→ **Memória**→ **Törlés** lehetőséggel törölhetünk.

Lehetőségek a Számológépben: **Utolsó eredmény**, **Memória**, **Kijelző törlése**, **Súgó** és **Kilépés**.

Zeneszerkesztő

Saját, egyedi csengőhangok készítéséhez nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Extrák**→ **Zeneszerkesztő** lehetőséget. Megjegyzés: a gyárilag telepített csengőhangok nem módosíthatók.

1 A szerkesztő megnyitásához és a komponálás megkezdéséhez válasszuk az **Opciók** → **Új csengőhang** parancsot. A hangokat és a szüneteket a gombokkal vihetjük be (lásd az alábbi táblázatot), vagy válasszuk az **Opciók**→ **Szimb. beszúrása** lehetőséget. A hangjegyek alapértelmezett hossza: 1/4.
   - A dallam meghallgatásához válasszuk az **Opciók**→ **Lejátszás** menüpontot. A dallam lejátszása előtt a hangerő beállításához válasszuk az **Opciók** → **Hangerő** parancsot.
   - Az ütem beállításához válasszuk az **Opciók** → **Ütem** parancsot. Ha fokozatosan gyorsítani vagy lassítani akarjuk az ütemet, nyomjuk meg a vagy a gombot. Az ütem mértékegysége az ütem/perc.

Lehetőségek a Zeneszerkesztő alapnézetében: **Megnyitás**, **Új csengőhang**, **Törlés**, **Kijelölés/elvetés**, **Átnevezés**, **Megkettőzés**, **Súgó** és **Kilépés**.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Lehetőségek szerkesztés közben: **Lejátszás**, **Szimb. beszúrása**, **Stílus**, **Ütem**, **Hangerő**, **Súgó** és **Kilépés**.

- Különböző lejátszási stílus alkalmazásához jelöljünk ki kettő vagy több hangjegyet, majd válasszuk az **Opciók**→ **Stílus**→ **Kötött** - lehetőséget az egymást követő hangok folyamatos, megszakítás nélküli, illetve a **Szaggatott** - lehetőséget a hangok éles, egymástól elkülönülő lejátszásához. Válasszuk a **Természetes** lehetőséget a stílusok törléséhez.
- Ha egyszerre több hangot vagy szünetet akarunk kijelölni, tartsuk lenyomva a gombot, és így nyomjuk meg és tartsuk lenyomva a vagy a gombot.
- Ha a hangjegye(ke)t fél hanggal felfelé vagy lefelé akarjuk mozgatni a kottán, lépjünk a hangjegyhez, és nyomjuk meg a vagy a gombot.
- Például a C# beírásához nyomjuk meg egyszerre a és az gombot.

2 A dallam mentéséhez nyomjuk meg a **Vissza** gombot.

Gomb	Hangjegy	Gomb és funkció
1	c	8 *Lépésenként csökkenti a kiválasztott hang(ok)/szünet(ek) hosszát.*
2	d	9 *Lépésenként növeli a kiválasztott hang(ok)/szünet(ek) hosszát.*
3	e	0 *Szünet beszúrása*
4	f	*A hangjegyek és szünetek listájának megnyitásához nyomjuk meg a* * *gombot.*
5	g	# *Oktáv váltása, a kiválasztott hang(ok) vagy szünet(ek) a következő oktávra kerül(nek).*
6	a	C *A kiválasztott hang(ok) törlése*
7	h	*Ha a* 0 *-* 7 *gombokat hosszan nyomva tartjuk, akkor egy meghosszabbított hangot vagy szünetet kapunk, vagy a hosszút röviddé változtatjuk.*

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Átváltó – Mértékegységek átváltása

Mértékegységek, például **Hosszúság** egyik egységről (**Yard**) másikra (**Méter**) történő átváltásához nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Extrák**→ **Átváltó** lehetőséget.

Megjegyzés: Az Átváltó pontossága korlátozott, és kerekítési hibákat eredményezhet.

1 Lapozzunk a **Típus** mezőre, és a megnyomásával nyissunk meg egy mértékegység-listát. Lapozzunk a használandó mértékegységhez, és nyomjuk meg az **OK** gombot.
2 Lapozzunk az első **Egység** mezőre, és nyomjuk meg a gombot. Válasszuk ki az **átváltandó** egységet, és nyomjuk meg az **OK** gombot. Lapozzunk a következő **Egység** mezőhöz, és válasszuk ki azt a mértékegységet, **amire** az előzőt át akarjuk váltani.
3 Lapozzunk az első **Menny.** mezőre, és írjuk be az átváltandó mennyiséget. A másik **Menny.** mező automatikusan az átváltott értéket mutatja.
Tizedesjel beírásához nyomjuk meg a gombot, a **+**, **–** (hőmérséklet esetén), és az **E** (exponens) jel beírásához pedig nyomjuk meg a gombot.

Lehetőségek az Átváltóban: **Egység kiválaszt.** / **Pénznem átnevez.**, **Átváltás típusa**, **Árfolyamok**, **Súgó** és **Kilépés**.

Alappénznem és árfolyamok beállítása

Mielőtt elvégezhetnénk a pénznemek átváltását, be kell állítanunk egy alappénznemet, és meg kell határoznunk az árfolyamokat. Az alappénznem átváltási aránya mindig 1. Az alappénznem határozza meg a többi pénznem átváltási arányát.

1 A mértékegység típusának válasszuk a **Pénznem** lehetőséget, majd válasszuk az **Opciók**→ **Árfolyamok** parancsot. Egy pénznemlista jelenik meg, és az aktuális alappénznemet a lista tetején láthatjuk.
2 Ha módosítani szeretnénk az alappénznemet, lapozzunk a pénznemre, és válasszuk az **Opciók**→ **Alappénznem** parancsot.

Megjegyzés: Az alappénznem módosításakor be kell írni az új árfolyamokat, mivel a korábban beállított átváltási árfolyamok lenullázódnak.

Tipp! Az átváltás irányát megfordíthatjuk, ha az értéket a második **Menny.** mezőbe írjuk be. Az eredmény az első **Menny.** mezőben jelenik meg.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Tipp! Pénznem átnevezéséhez nyissuk meg az Árfolyamok nézetet, lapozzunk a pénznemhez, és válasszuk az **Opciók**→ **Pénznem átnevez.** parancsot.

3 Adjuk meg az árfolyamokat. Lapozzunk a pénznemhez, és írjuk be az új árfolyamot, azaz, hogy az új pénznem hány egysége egyenlő a kiválasztott alappénznem egy egységével.
4 Miután megadtuk az összes szükséges árfolyamot, elvégezhetjük az átváltásokat.

Jegyzetek

Nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Extrák**→ **Jegyzetek** lehetőséget. Jegyzeteket kapcsolhatunk a Kedvencekhez, és elküldhetjük azokat más kompatibilis készülékekre. A kapott szöveges fájlokat (TXT formátum) menthetjük a Jegyzetekbe.

- A beírás megkezdéséhez nyomjuk meg a (-) gombot. A gombbal törölhetjük a betűket. A mentéshez nyomjuk meg a **Kész** gombot.

Óra

Lehetőségek az Órában: **Ébr. beállítása**, **Ébr. módosítása**, **Ébresztés törlése**, **Beállítások**, **Súgó** és **Kilépés**.

Nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Extrák**→ **Óra** lehetőséget. Az Órában a dátum és az idő módosításához válasszuk az **Opciók** → **Beállítások** parancsot. Ha módosítani szeretnénk a készenléti állapotban látható órát, lapozzunk a **Dátum és idő** beállításhoz, és válasszuk az **Óratípus**→ **Analóg** vagy **Digitális** beállítást.

Ébresztés beállítása

1 Új hangjelzés beállításához válasszuk az **Opciók**→ **Ébr. beállítása** lehetőséget.
2 Írjuk be a hangjelzés időpontját, és nyomjuk meg az **OK** gombot. Ha a hangjelzés aktív, akkor a ikon látható.

- Hangjelzés törléséhez nyissuk meg az Óra alkalmazást, és válasszuk az **Opciók**→ **Ébresztés törlése** parancsot.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Az ébresztés kikapcsolása

- A hangjelzés leállításához nyomjuk meg a **Leállít** gombot.
- Amikor a hangjelzést halljuk, nyomjuk meg bármelyik gombot, vagy a **Szundi** gombot, ezzel a hangjelzést öt percre leállítjuk. Az öt perc elteltével a hangjelzés újraindul. Ezt legfeljebb ötször tehetjük meg.

Ha a beállított ébresztési időpontban a készülék ki van kapcsolva, akkor bekapcsol, és megszólaltatja az ébresztési hangot. Ha megnyomjuk a **Leállít** gombot, a készülék megkérdezi, hogy be akarjuk-e kapcsolni. A készülék kikapcsolásához nyomjuk meg a **Nem** gombot vagy a bekapcsolásához az **Igen** gombot. Ne nyomjuk meg az **Igen**gombot olyan helyen, ahol a rádiótelefonok használata interferenciát vagy veszélyt okozhat.

Hangrögzítő

Nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Extrák**→ **Rögzítő** lehetőséget. Rögzíthetünk telefonbeszélgetést és hangos emlékeztetőt, illetve visszahallgathatjuk a felvételeinket. Ha telefonbeszélgetést rögzítünk, akkor a felvétel alatt mindkét fél öt másodpercenként egy hangjelzést hall.

A Hangrögzítő aktív adathívás vagy GPRS-kapcsolat alatt nem használható.

Válasszuk az **Opciók**→ **Hangfájl rögzítése** vagy a **Megnyitás** parancsot. Lapozzunk egy művelethez, és kiválasztásához nyomjuk meg a gombot. Használjuk a következő lehetőségeket: - felvétel, - szünet, - leállítás, - előrepörgetés, - visszapörgetés, - egy megnyitott hangfájl lejátszása.

Lehetőségek a Hangrögzítőben: **Megnyitás**, **Hangfájl rögzítése**, **Törlés**, **Áthely. e.mem.-ba** / **Áthely. mem.k.-ra**, **Kijelölés/ elvetés**, **Hangfájl-átnevezés**, **Küldés**, **Kedvencekhez adás**, **Beállítások**, **Súgó** és **Kilépés**.

Kedvencek

Hivatkozások, kedvenc képeinkre mutató címek, jegyzetek, könyvjelzők s egyebek tárolásához nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Extrák**→ **Kedvencek** menüpontot.

Az alapértelmezett hivatkozások:
a **Naptár** funkciót,
a **Bejövő** mappát nyitja meg,
a **Jegyzetek** alkalmazást.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Hivatkozások létrehozása

A hivatkozásokat csak az adott alkalmazásokból hozhatjuk létre, például a **Képek** alkalmazásból. Nem minden alkalmazás rendelkezik ezzel a funkcióval.

A Kedvencek lehetőségei: **Megnyitás**, **Hivatkozásnév mód.**, **Új hivatkozásikon**, **Hivatkozás törlése**, **Áthelyezés**, **Listanézet** / **Ikonnézet**, **Súgó** és **Kilépés**.

1 Nyissunk meg egy alkalmazást.
2 Válasszuk ki azt az elemet, amelyhez hivatkozást szeretnénk létrehozni.
3 Válasszuk az **Opciók**→ **Kedvencekhez adás** lehetőséget.

Megjegyzés: A kedvencekben lévő hivatkozások automatikusan frissítésre kerülnek, ha a forrásukat áthelyezzük, például az egyik mappából a másikba.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Internet

Számos szolgáltató tart fenn kifejezetten mobileszközök számára tervezett oldalakat. Ezeket az oldalakat a gomb megnyomása után az **Internet** lehetőség kiválasztásával tekinthetjük meg. Az oldalak a WML (Wireless Markup Language – vezeték nélküli használatra tervezett jelölőnyelv) vagy az XHTML (Extensible Hypertext Markup Language – bővíthető hiperszöveges jelölőnyelv) nyelvet használják. HTML (Hypertext Markup Language – hiperszöveges jelölőnyelv) nyelven íródott oldalak a készülékkel nem jeleníthetők meg.

A szolgáltatások rendelkezésre állásra és a díjszabásokra vonatkozó információért forduljunk a hálózat üzemeltetőjéhez és/vagy a szolgáltatóhoz. A szolgáltatók a használattal kapcsolatos információkat is rendelkezésre bocsátják.

Alapvető lépések az internet eléréséhez

- Mentsük azokat a beállításokat, amelyek az általunk használni kívánt weblap eléréséhez szükségesek. Lásd: 'Beállítások fogadása szöveges üzenetben' és 'A beállítások kézi beírása' című rész.
- Kapcsolódjunk az internethez. Lásd: 'Kapcsolat létrehozása' című rész (94. oldal).
- Kezdjünk el böngészni az oldalakon. Lásd: 'Böngészés' című rész (95. oldal).
- Kapcsolódjunk le az internetről. Lásd: 'A kapcsolat bontása' című rész (96. oldal).

Tipp! A beállítások rendelkezésre állhatnak például a hálózat üzemeltetőjének vagy a szolgáltatónak a weboldalán. Használható továbbá a http://support.n-gage.com cím is. A saját nyelven rendelkezésre álló N-Gage webhelyek a következő címről érhetők el: http://www.n-gage.com/select.html.

Beállítások fogadása szöveges üzenetben

A hálózat üzemeltetőjétől vagy az oldalt fenntartó szolgáltatótól internetszolgáltatási beállításokat kaphatunk speciális szöveges üzenetekben. Lásd: 'Logók, csengőhangok, névjegyek, naptári tételek és beállítások fogadása' című rész (68. oldal). Bővebb információért forduljunk a hálózat üzemeltetőjéhez vagy a szolgáltatóhoz.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

A beállítások kézi beírása

Kövessük a szolgáltatótól kapott utasításokat.

1 Válasszuk az **Eszközök**→ **Beállítások**→ **Csatlakozás**→ **Hozzáférési pontok** lehetőséget, és adjuk meg a hozzáférési pont beállításait. Lásd: 'Kapcsolat beállításai' című fejezet (40. oldal).

2 Válasszuk az **Internet**→ **Opciók**→ **Új könyvjelző** lehetőséget. Adjunk nevet a könyvjelzőnek, és írjuk be az aktuális hozzáférési ponthoz tartozó oldal címét.

Könyvjelzők nézet

Szójegyzék: Egy könyvjelző egy internetcímből (kötelező), egy könyvjelzőnévből, egy hozzáférési pontból, valamint ha a weboldalhoz szükséges, egy felhasználónévből és egy jelszóból áll.

Megjegyzés: A készülék rendelkezhet olyan betöltött könyvjelzőkkel, amelyek a Nokiával semmilyen kapcsolatban nem álló honlapokra mutatnak. A Nokia ezekért az oldalakért nem vállal felelősséget. Felkeresésük esetén elővigyázatosan járjunk el, akárcsak bármely más internetes oldal esetében.

A hozzáférési ponthoz megadott kezdőoldal. Ha a böngészéshez másik hozzáférési pontot választunk, a kezdőoldal annak megfelelően módosul.

Az utoljára meglátogatott oldal. Ha az eszköz bontotta az internetkapcsolatot, az utoljára meglátogatott oldal címét addig tárolja a memóriájában, amíg egy új oldalt meg nem látogatunk a következő kapcsolat során.

Könyvjelző, amely a könyvjelző leírását vagy internetcímét mutatja.

Kapcsolat létrehozása

Miután mentettünk minden szükséges kapcsolatbeállítást, elérhetjük az oldalakat.

Lehetőségek a Könyvjelzők nézetben: **Megnyitás**, **Letöltés**, **Vissza az oldalra**, **Küldés**, **Webcím megnyitása** / **Könyvjelzőkeresés**, **Új könyvjelző**, **Szerkesztés**, **Törlés**, **Hírüz.-ek olvasása**, **Kapcsolat bontása**, **Áthely. mappába**, **Új mappa**, **Kijelölés/elvetés**, **Átnevezés**, **Cache ürítése**, **Adatok**, **Kedvencekhez adás**, **Beállítások**, **Súgó** és **Kilépés**.

Gyors váltás: Kapcsolat létesítéséhez készenléti állapotban nyomjuk meg és tartsuk lenyomva a gombot.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Válasszunk egy oldalt vagy könyvjelzőt, vagy írjuk be a címét, a letöltéséhez pedig nyomjuk meg a ✓ gombot.

A kapcsolat biztonsága

Ha a kapcsolat közben a biztonsági ikon (🔒) látható, akkor az adatátvitel a készülék és az internetes átjáró vagy kiszolgáló között kódolt és biztonságos.

Megjegyzés: A biztonsági ikon nem azt jelzi, hogy az átjáró és a tartalomszolgáltató (vagy a kért erőforrás tárolási helye) közötti adatátvitel biztonságos. A szolgáltató teszi biztonságossá az átjáró és a tartalomszolgáltató közötti adatforgalmat.

Böngészés

- Ha böngészés közben az előző oldalra vissza akarunk lépni, nyomjuk meg a **Vissza** gombot. Ha a **Vissza** lehetőség nem áll rendelkezésre, és időrendi sorrendben látni akarjuk az aktuális kapcsolat alatt meglátogatott oldalak listáját, válasszuk az **Opciók**→ **Előzmények** lehetőséget. Az előzménylista a kapcsolat bontásakor törlődik.
- Ha a szerverről a legfrissebb tartalmat akarjuk letölteni, válasszuk az **Opciók**→ **Újratöltés** lehetőséget.
- Ha egy könyvjelzőt menteni akarunk, válasszuk az **Opciók**→ **Mentés Könyv.-ként** lehetőséget.
  Oldal böngészés közben történő mentéséhez válasszuk az **Opciók**→ **Oldal mentése** lehetőséget. Oldalakat a játékgép memóriájába vagy memóriakártyára menthetünk, és akkor is böngészhetjük azokat, amikor éppen nem csatlakozunk az internetre. Az oldalak későbbi eléréséhez Könyvjelzők nézetben nyomjuk meg a ◉ gombot.
- Ha az éppen megnyitott oldalhoz tartoznak külön parancsok vagy műveletek, ezek allistájának megnyitásához válasszuk az **Opciók**→ **Szolgáltatási opciók** parancsot.
- Letölthetünk például csengőhangokat, képeket, operátorlogókat és videoklipeket. A letöltött elemeket a játékgép megfelelő alkalmazása menti, például egy letöltött fénykép a **Képek** mappába kerül.

Tipp! Könyvjelző elküldéséhez lapozzunk a kívánt könyvjelzőhöz, és válasszuk az **Opciók**→ **Küldés**→ **SMS-ben** lehetőséget.

Lehetőségek böngészés közben: **Megnyitás**, **Kép megjelenítése**, **Szolgáltatási opciók**, **Könyvjelzők**, **Előzmények**, **Webcím megnyitása**, **Hírüz.-ek olvasása**, **Mentés Könyv.-ként**, **Könyvjelző küldése**, **Újratöltés**, **Kapcsolat bontása**, **Kép megjelenítése**, **Cache ürítése**, **Oldal mentése**, **Keresés**, **Adatok**, **Beállítások**, **Súgó** és **Kilépés**.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Tipp! Böngészés közben a Könyvjelzők nézetet a ✓ gomb lenyomva tartásával érhetjük el. Ha újra vissza akarunk térni a böngészőbe, válasszuk az **Opciók**→ **Vissza az oldalra** lehetőséget.

Fontos: Csak olyan forrásból telepítsünk, amelyek megfelelő védelmet biztosítanak a káros szoftverek ellen.

- Új hírüzenetek letöltéséhez és megjelenítéséhez böngészés közben válasszuk az **Opciók**→ **Hírüz.-ek olvasása** lehetőséget (csak akkor jelenik meg, ha új üzenetek vannak). Lásd még: 'Hírüzenetek fogadása' című rész (69. oldal).

A kapcsolat bontása

A böngészőből való kilépéshez és a készenléti állapotba való visszatéréshez válasszuk az **Opciók**→ **Kapcsolat bontása** lehetőséget, vagy nyomjuk meg és tartsuk lenyomva a gombot.

A cache ürítése

A letöltött információkat és szolgáltatásokat a játékgép az átmeneti tárolójába menti.

A cache olyan memóriaterület, amely ideiglenesen tárol adatokat. Ha olyan bizalmas információt próbáltunk meg elérni vagy értünk el, amelyhez jelszó szükséges, minden használat után ürítsük ki a telefon cache-memóriáját. Az elért információkat és szolgáltatásokat a készülék az átmeneti tárolójába menti. A cache-memória ürítéséhez válasszuk az **Opciók**→ **Cache ürítése**. lehetőséget.

Az internet beállításai

Válasszuk az **Opciók**→ **Beállítások** lehetőséget:

- **Alapért. hozzáf. pont** - Az alapértelmezett hozzáférési pont megváltoztatásához nyomjuk meg a ✓ gombot, ez megnyitja a rendelkezésre álló hozzáférési pontok listáját. Lásd: 'Kapcsolat beállításai' című rész (40. oldal).
- **Képek megjelenítése** - Ha a **Nem** lehetőséget választjuk, a későbbiekben a képeket böngészés közben az **Opciók**→ **Kép megjelenítése** lehetőség választásával tölthetjük be ismét.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

- **Szövegtördelés** - Válasszuk a **Ki** beállítást, ha nem szeretnénk a bekezdések szövegét automatikusan sorokra tördelni, míg ellenkező esetben válasszuk a **Be** értéket.
- **Betűméret** - A szövegméretet választhatjuk ki.
- **Alapértelm. kódolás** - Annak biztosításához, hogy a böngésző a karaktereket megfelelően jelenítse meg, állítsuk be a szükséges nyelvtípust.
- **Cookie-k** - A cookie-k küldését és fogadását engedélyezhetjük vagy tilthatjuk le.
- **DTMF küldése** - Megadhatjuk, hogy a játékgép kérjen-e megerősítést, mielőtt hanghívás közben DTMF-jeleket küld el. Lásd még: 'DTMF-jelek' című rész (31. oldal).

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Alkalmazások és a Kezelő

Megjegyzés az alkalmazások és szoftverek telepítésére vonatkozóan

A játékgépre kétféle alkalmazás és szoftver telepíthető:

- A **Java™ technológiájú J2ME™-alkalmazások** (.JAD vagy .JAR kiterjesztéssel) telepítéskor az **Alkalmazások** mappába kerülnek. PersonalJava™-alkalmazásokat ne töltsünk le a játékgépre, mert azok nem telepíthetők. Lásd: 'Alkalmazások (Java™)' című rész (page 99. oldal).
- **Az egyéb alkalmazások és szoftverek**, amelyeket kifejezetten az N-Gage játékgéphez terveztek vagy a Symbian operációs rendszerrel használhatók, a **Kezelő** mappába kerülnek telepítéskor. A telepítőfájlok kiterjesztése .SIS. Lásd: 'Kezelő - Szoftverek telepítése és eltávolítása' című rész (page 100. oldal).

Példa: Ha e-mail mellékleteként kaptuk a telepítőfájlt, nyissuk meg a Bejövő mappát, az e-mail üzenetet, majd a Mellékletek nézetet, lapozzunk a telepítőfájlhoz, és a telepítés elindításához nyomjuk meg a ✓ gombot.

Telepítőfájlokat a játékgép fogadhat kompatibilis számítógépről, letölthet böngészés során, illetve fogadhat multimédia üzenetben, e-mail mellékleteként vagy Bluetooth-kapcsolaton. Ha fájlátvitelhez a PC Suite for Nokia N-Gage QD porgramot használjuk, helyezzük a fájlt a játékgép **Telepítési és Java-fájlok (C:\nokia\installs)** mappájába vagy memóriakártyára. Ha Microsoft Windows Explorerrel másolunk, másoljuk a fájlt memóriakártyára (helyi lemezre).

Fontos: Csak olyan forrásból származó alkalmazásokat telepítsünk, amelyek megfelelő védelmet biztosítanak a káros szoftverek ellen.

Telepítés közben a játékgép tájékoztat a telepítés előrehaladtáról. Ha olyan alkalmazást telepítünk, amelynek nincs digitális aláírása vagy tanúsítványa, a játékgép figyelmeztet erről. Csak akkor folytassuk a telepítést, ha biztosak vagyunk az alkalmazás eredetében és tartalmában.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Alkalmazások (Java™)

Alkalmazás telepítése

1 Nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Extrák**→ **Alk.-ok** lehetőséget. Nyomjuk meg a gombot a **Letöltve** nézet megnyitásához, ahol a játékgép **c:\nokia\installs** mappájába mentett Java-telepítőfájlok listája látható.
2 Válasszunk egy telepítőfájlt, majd az **Opciók**→ **Telepítés** lehetőséget.
3 Ha a játékgép megkérdezi, hogy szeretnénk-e telepíteni vagy frissíteni az alkalmazást, a telepítés folytatásához nyomjuk meg az **Igen** gombot.
A .JAR-fájl szükséges a telepítéshez. Ha nem áll rendelkezésre, akkor a játékgép kérheti, hogy töltsük le. Ha az Alkalmazások számára nem adtunk meg hozzáférési pontot, akkor a készülék kéri, hogy adjunk meg egyet. JAR-fájl letöltésekor lehet, hogy a szerver eléréséhez meg kell adnunk egy felhasználónevet és egy jelszót. Ezeket az alkalmazás forgalmazójától vagy gyártójától kapjuk.
4 A játékgép jelzi, ha befejezte a telepítést.

Lehetőségek a **Letöltve** nézetben: **Telepítés**, **Törlés**, **Adatok megjelenít.**, **Beállítások**, **Súgó** és **Kilépés**.

Tipp! Böngészés közben letölthetünk telepítőfájlokat, és a kapcsolat bezárása nélkül telepíthetjük is azokat.

Alkalmazások alapnézete

- Alkalmazás elindításához válasszuk ki azt, és nyomjuk meg a gombot.
- Alkalmazás eltávolításához válasszuk ki azt, és válasszuk az **Opciók**→ **Eltávolítás** lehetőséget.
- Hálózati kapcsolat elindításához és az alkalmazás frissítésének ellenőrzéséhez lapozzunk az alkalmazáshoz, és válasszuk az **Opciók**→ **Frissítés** parancsot.
- Hálózati kapcsolat elindításához és az alkalmazásról további adatok megtekintéséhez lapozzunk az alkalmazáshoz, és válasszuk az **Opciók**→ **Webcím megnyitása** parancsot, ha az elérhető.
- Ha egy alkalmazás adataira vagyunk kíváncsiak, úgy mint típusára, verziószámára és terjesztőjére vagy készítőjére, válasszuk ki azt, majd válasszuk az **Opciók**→ **Adatok megjelenít.** lehetőséget.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Alkalmazások beállításai

Alkalmazások és alkalmazás-összetevők letöltéséhez tartozó alapértelmezett hozzáférési pont megadásához lépjünk be a **Letöltve** nézetbe, és válasszuk az **Opciók**→ **Beállítások**→ **Alapért. hozzáf. pont** lehetőséget.

Lehetőségek az Alkalmazások alapnézetében: **Megnyitás**, **Eltávolítás**, **Frissítés**, **Webcím megnyitása**, **Adatok megjelenít.**, **Beállítások**, **Súgó** és **Kilépés**.

Egyes Java-alkalmazások további adatok vagy összetevők letöltéséhez egy meghatározott hozzáférési ponttal létesített hálózati kapcsolatot igényelnek. Az Alkalmazások alapnézetében lapozzunk egy alkalmazáshoz, és válasszuk az **Opciók**→ **Beállítások**→ **Beállítások** lehetőséget, majd válasszuk az alábbiak egyikét:

- **Hozzáférési pont** - Válasszuk ki az alkalmazás által használandó hozzáférési pontot. Lásd: 'Hozzáférési pontok' című rész (42. oldal).
- **Hálózati csatlakozás** - A lehetőségek:
  - **Engedélyezett** - Az alkalmazás értesítés nélkül létesíthet kapcsolatot.
  - **Engedélyt kér** - Az alkalmazás engedélyt kér, mielőtt létrehozza a csatlakozást.
  - **Letiltva** - Az alkalmazás nem létesíthet kapcsolatot.

Kezelő – Szoftverek telepítése és eltávolítása

A Kezelő alapnézetében rendelkezésre álló lehetőségek: **Adatok megjelenít.**, **Tan. megjelenítése**, **Telepítés**, **Eltávolítás**, **Napló megtekintése**, **Napló küldése**, **Memória részletei**, **Súgó** és **Kilépés**.

Nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Eszközök**→ **Kezelő** lehetőséget az alábbiak listájának megjelenítéséhez:

- Telepíthető alkalmazások és szoftverek (nincs ikon).
- Telepített alkalmazások és szoftverek, amelyeket eltávolíthatunk (ezeket az ikon jelzi).
- Olyan alkalmazások és szoftverek, amelyek telepítése megszakadt (ezeket az ikon jelzi). Ezek az alkalmazások nem használhatók. Távolítsuk el vagy próbáljuk meg újratelepíteni ezeket.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Szoftver telepítése

Fontos: Csak olyan forrásból származó alkalmazásokat telepítsünk, amelyek megfelelő védelmet biztosítanak a káros szoftverek ellen.

Ha olyan fájlt telepítünk, amely egy meglévő alkalmazás frissítésére vagy javítására szolgál, csak akkor tudjuk az eredeti alkalmazást visszaállítani, ha megvan az eredeti telepítőfájl vagy az eltávolított szoftvercsomag biztonsági mentése. Az eredeti alkalmazás visszaállításához először el kell távolítanunk az alkalmazást, majd újra kell telepítenünk azt az eredeti telepítőfájl vagy a biztonsági mentés használatával.

1 Nyissuk meg a Kezelőt, lapozzunk egy telepítőcsomagra, és válasszuk az alábbiak egyikét:
   - **Opciók**→ **Adatok megjelenít.** - Az alkalmazás adatait, úgy mint típusát, verziószámát és terjesztőjét vagy készítőjét jeleníthetjük meg.
   - **Opciók**→ **Tan. megjelenítése** - Az alkalmazás biztonsági tanúsítványának részleteit jeleníthetjük meg. Lásd: 'Tanúsítványkezelés' című rész (48. oldal).
2 Válasszuk az **Opciók**→ **Telepítés** lehetőséget a telepítés megkezdéséhez.
3 Ha a játékgép megkérdezi, hogy szeretnénk-e telepíteni vagy frissíteni az alkalmazást vagy szoftvert, a telepítés folytatásához nyomjuk meg az **Igen** gombot.
   Ha a játékgép biztonsági figyelmeztetést ír ki és a telepítés folytatása mellett döntünk, lehetőségünk van megtekinteni a szoftvercsomag biztonsági tanúsítványának adatait. Telepítés közben esetleg kiválaszthatjuk a telepítés nyelvét, valamint hogy a szoftvercsomag mely összetevőit akarjuk telepíteni.
4 A játékgép jelzi, ha befejezte a telepítést.

Tipp! Ha meg akarjuk nézni, hogy milyen szoftvercsomagokat telepítettünk vagy távolítottunk el, és mikor, válasszuk az **Opciók**→ **Napló megtekintése** parancsot.

Tipp! A telepítési naplót elküldhetjük az ügyfélszolgálatnak, így láthatják, mit telepítettünk és töröltünk. Ehhez válasszuk az **Opciók**→ **Napló küldése**→ **SMS-ben**, **MMS-ben**, **Bluetooth-on**, vagy **E-mailben** parancsot. (Ez utóbbi csak megfelelő e-mail beállításokkal érhető el.)

Szoftver eltávolítása

Lapozzunk a szoftvercsomagra, és válasszuk az **Opciók**→ **Eltávolítás** parancsot. Az **Igen** gomb megnyomásával erősítsük meg szándékunkat.

Ha eltávolítunk egy szoftvert, azt csak akkor tudjuk újratelepíteni, ha megvan az eredeti telepítőfájl vagy az eltávolított szoftvercsomag biztonsági mentése. Ha eltávolítunk egy

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

szoftvercsomagot, az adott szoftverrel létrehozott dokumentumokat nem tudjuk többé megnyitni.

Megjegyzés: Ha egy másik szoftvercsomag működése függ az eltávolított szoftvercsomagtól, akkor lehet, hogy a másik szoftvercsomag nem fog működni. Részletekért olvassuk el a telepített szoftvercsomag dokumentációját.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Kapcsolatok

Bluetooth-kapcsolat

A Bluetooth vezeték nélküli kapcsolatot tesz lehetővé játékhoz, képek, szövegek küldésére, továbbá csatlakozhatunk Bluetooth funkcióval rendelkező kompatibilis készülékekhez, például számítógépekhez. Mivel a Bluetooth-készülékek rádióhullámok használatával kommunikálnak, a játékgépet és a másik Bluetooth-készüléket nem kell egymás felé fordítani. A két készülék maximum 10 méterre helyezkedhet el egymástól, bár a kapcsolat érzékeny lehet akadályok - például falak vagy egyéb elektronikus készülékek - okozta interferenciára.

Ez a készülék megfelel a Bluetooth 1.1-es specifikációnak, és az alábbi profilokat támogatja: Generic Access (általános hozzáférési) profil, Service Discovery (szolgáltatáskeresési) profil, Serial Port (sorosport-) profil, Dial-up Networking (telefonos hálózati) profil, Fax profil, Headset (fülhallgató-) profil, Handsfree (kihangosító-) profil, Generic Object Exchange (általános objektumcsere-) profil, Object Push (objektumátküldési) profil, illetve File Transfer (fájlátviteli) profil. Ahhoz, hogy más, Bluetooth technológiát támogató eszközökkel biztosítva legyen az együttműködés, ehhez a modellhez a Nokia által jóváhagyott tartozékokat használjunk. E készülék más eszközzel való kompatibilitásáról érdeklődjünk a másik eszköz gyártójánál.

Egyes helyeken korlátozások lehetnek érvényben a Bluetooth-készülékek használatára vonatkozóan. Ennek járjunk utána a helyi hatóságoknál vagy a szolgáltatónál.

A Bluetooth technológiát használó funkciók, illetve az ilyen funkciók háttérben, egyéb funkciók használata közben történő futtatása fokozottan igénybe veszi az akkumulátort, és csökkenti annak élettartamát.

Nyomjuk meg a gombot, és válasszuk az **Eszközök**→ **Bluetooth** lehetőséget.
A készülék kéri, hogy adjunk neki egy Bluetooth-nevet.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Bluetooth-beállítások

- **Bluetooth** - **Be/Ki**
- **Az eszk. láthatósága**: **Mindenki látja** - a játékgépet más Bluetooth-eszközök is elérhetik, illetve **Rejtett** - a játékgépet más eszközök nem fogják megtalálni.
- **Saját eszköznév** - A játékgépnek itt adhatunk egy Bluetooth-nevet.

Megjegyzés: Miután aktiváltuk a Bluetooth funkciót, és a **Az eszk. láthatósága** beállításnál a **Mindenki látja** elemet választottuk, a készülék és annak neve láthatóvá válik a többi Bluetooth funkcióval rendelkező készülék használója számára.

A különböző Bluetooth-készülékek ikonjai:

Számítógép

Telefon

Egyéb

Ismeretlen

Adatok küldése Bluetooth-on

Egyszerre csak egy aktív Bluetooth-kapcsolatunk lehet.

1 Nyissuk meg az alkalmazást, amelyben az elküldendő tétel van. Ha például egy képet akarunk elküldeni egy másik, kompatibilis készülékre, nyissuk meg a Képek alkalmazást.
2 Válasszuk ki az elemet, például egy képet, és válasszuk az **Opciók**→ **Küldés**→ **Bluetooth-on** lehetőséget.
3 A játékgép elkezdi keresni a hatósugáron belül lévő készülékeket. A hatósugáron belül lévő Bluetooth-készülékek egyenként megjelennek a kijelzőn. Láthatjuk a készülék ikonját, a Bluetooth-nevét, a típusát és egy rövid nevet.

Tipp! Ha már korábban kerestünk Bluetooth-készülékeket, akkor először annak a keresésnek a listája jelenik meg. Új keresés elindításához válasszuk a **További készülék.** lehetőséget. Ha kikapcsoljuk a játékgépet, a lista törlődik.

- A keresés megállításához nyomjuk meg a **Leállít** gombot. A készüléklistába nem kerül több tétel, és azokkal a készülékekkel hozhatunk létre kapcsolatot, amelyeket már megtaláltunk.

4 Lapozzunk a csatlakoztatandó készülékhez, és nyomjuk meg a **Kiválaszt** gombot.
5 **Párosítás (ha ezt a másik készülék nem kéri, lásd a következő lépést: 6)**

Tipp! Amikor keszülékeket keresünk, egyes Bluetooth-készülékek csak az egyéni Bluetooth-címüket (készülékcímet) jelenítik meg. Ha kíváncsiak vagyunk a saját játékgépünk egyéni Bluetooth-címére, akkor készenléti állapotban írjuk be a ***#2820#** kódot.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Szójegyzék: A párosítás azonosítást jelent. A Bluetooth funkcióval rendelkező készülékek felhasználói megegyeznek egy kódban, amelyet közösen használnak a készülékeik számára, így párosítják azokat. A felhasználói felülettel nem rendelkező készülékeknek gyárilag beállított kódjuk van.

- Ha a másik készülék az adatátvitel előtt kéri a párosítást, akkor egy hangjelzést hallunk, és be kell írnunk a kódot.
- Hozzuk létre a saját kódunkat (1-16 karakter, csak számokat tartalmazhat), és a másik Bluetooth-készülék használójával állapodjunk meg abban, hogy ugyanezt a kódot használja. A kód csak egyszer használatos.
- A párosítás után a készülék bekerül a Párosított készülékek nézetbe.

6 Amikor a kapcsolat létrejött, a kijelzőn az **Adatok küldése** üzenet jelenik meg.

Ha a küldés nem sikerül, a telefon törli az üzenetet vagy az adatot. Az Üzenetek alkalmazás Piszkozatok mappája nem menti a Bluetooth-on elküldött üzeneteket.

Tipp! Ha Bluetooth-on szeretnénk szöveget küldeni (SMS helyett), nyissuk meg a Jegyzetek alkalmazást, írjuk be a szöveget, és válasszuk az **Opciók**→ **Küldés**→ **Bluetooth-on** parancsot.

A Bluetooth-kapcsolat állapotának ellenőrzése

- Ha készenléti állapotban a ikon látható, a Bluetooth funkció aktív.
- Ha a ikon villog, a játékgép egy másik készülékkel megpróbál kapcsolatot létrehozni.
- Ha a ikon folyamatosan látható, a Bluetooth-kapcsolat aktív.

Készülékek párosítása

A párosított készülékek könnyebben felismerhetők, azokat a ikon jelzi kereséskor. A Bluetooth alapnézetében a párosított készülékek listájának ( ) megjelenítéséhez nyomjuk meg a gombot.

- **Párosítás készülékkel**: Válasszuk az **Opciók**→ **Új párosít. eszköz** lehetőséget. A játékgép megkezdi a készülékek keresését. Lapozzunk a készülékhez, és nyomjuk meg a **Kiválaszt** gombot. Kódok cseréjéhez lásd: 5. lépés (Párosítás) (104. oldal).

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Tipp! Rövid név (becenév, másodlagos név) megadásához lapozzunk a készülékre, és válasszuk az **Opciók**→ **Becenév** lehetőséget a Párosított készülékek nézetben. Ezzel a névvel felismerhetünk egy adott készüléket a készülék keresés során, illetve amikor egy készülék kapcsolatot kezdeményez.

- **Párosítás visszavonása**: Lapozzunk a készülékhez, és válasszuk az **Opciók**→ **Törlés** lehetőséget. Ha az összes párosítást meg akarjuk szüntetni, válasszuk az **Opciók**→ **Mindegyik törlése** parancsot.

  Tipp! Ha éppen csatlakozunk egy készülékre, amelynek a párosítását meg akarjuk szüntetni, a párosítást megszüntethetjük, de a csatlakozás aktív marad.

- **Készülék jogosultságának vagy jogosulatlanságának beállítása**: Lapozzunk egy készülékre, és válasszuk az **Opciók**→ **Jogosult** lehetőséget – E pont kiválasztásával az adott készülék és a játékgép között tudomásunk nélkül is létrejöhet a kapcsolat. Nincsen szükség külön elfogadásra vagy feljogosításra. Ezt az állapotot használjuk a saját készülékeinkhez, például a számítógépünkhöz, vagy olyan készülékekhez, amelyek tulajdonosában megbízunk. A Párosított készülékek nézetben a jogosult készülékeket a ikon jelzi. **Jogosulatlan** – Az erről a készülékről érkező csatlakozási kérést minden alkalommal külön el kell fogadni.

Adatok fogadása Bluetooth-on

Amikor Bluetooth-on keresztül fogadunk adatokat, egy hangjelzés hallható, és a telefon megkérdezi, hogy fogadjuk-e a Bluetooth-üzenetet. Ha elfogadjuk, a ikon jelenik meg, és a tétel bekerül az Üzenetek alkalmazás Bejövő mappájába. A Bluetooth-üzeneteket a jelzi. Lásd: 'Bejövő - üzenetek fogadása' című fejezet (67. oldal).

A Bluetooth kikapcsolása

A Bluetooth kikapcsolásához válasszuk a **Bluetooth**→ **Ki** lehetőséget.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Kapcsolódás számítógéphez Bluetooth-on keresztül

A PC Suite for Nokia N-Gage QD telepítésével, kompatibilis számítógéphez Bluetooth-on keresztül történő kapcsolódással, és a PC Suite for Nokia N-Gage QD használatával kapcsolatban további tájékoztatásért lásd a **PC Suite telepítési útmutatóját** a CD-ROM 'Szoftver' című részében, illetve a PC Suite **súgóját**.

A CD-ROM használata

A CD automatikusan elindul, miután behelyeztük a kompatibilis számítógép CD-meghajtójába (a következőkkel kompatibilis: WinXP, Win98, WinME, Win98SE és Win2000). Ha mégse indul el magától az alkalmazás, tegyük az alábbiakat: Nyissuk meg a Windows Intézőt, és keressük meg a CD-meghajtó betűjelét. A CD menüjének megnyitásához kattintsunk duplán az **N-Gage QD.exe** fájlra.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Akkumulátorról szóló információk

Töltés és kisütés

A készülék újratölthető akkumulátorral üzemel. Egy új akkumulátor maximális teljesítményét csak két-három teljes feltöltési/kisütési ciklus után éri el. Az akkumulátor több százszor feltölthető és kisüthető, de előbb-utóbb elhasználódik. Amikor a beszélgetések és a készenléti állapot időtartama észrevehetően rövidebb a megszokottnál, vásároljunk egy új akkumulátort. Csak a Nokia által jóváhagyott akkumulátorokat használjunk, és azokat ugyancsak a Nokia által ehhez a készülékhez jóváhagyott töltőkészülékekkel töltsük újra.

A töltőt húzzuk ki a hálózati aljzatból és a készülékből, ha nem használjuk. Ne hagyjuk az akkumulátort a töltőre csatlakoztatva. A túltöltés megrövidítheti az akkumulátor élettartamát. A teljesen feltöltött, de nem használt akkumulátor idővel önmagától is elveszti töltését. A szélsőséges hőmérsékleti viszonyok az akkumulátor feltölthetőségét is befolyásolhatják.

Az akkumulátort csak a rendeltetésének megfelelő célokra használjuk. Soha ne használjunk sérült akkumulátort vagy töltőt.

Ne zárjuk rövidre az akkumulátort. Véletlen rövidzárlatot okozhat például egy fémtárgy (pénzérme, kapocs vagy toll), ha az akkumulátor pozitív (+) és negatív (-) pólusát közvetlenül összeköti. (Az akkumulátoron látható két fémes sávot.) Ez könnyen előfordulhat, ha a tartalék akkumulátort zsebünkben vagy tárcánkban tartjuk. A pólusok rövidre zárása az akkumulátort és az összeköttetést létrehozó tárgyat is tönkreteheti.

A túl meleg vagy túl hideg helyen történő tárolás (ha például nyáron vagy télen lezárt gépkocsiban tartjuk) az akkumulátor teljesítőképességének gyengülését, illetve élettartamának megrövidülését okozhatja. Az akkumulátort próbáljuk mindig 15 °C és 25 °C (59°F és 77°F) közötti hőmérsékleten tartani. Túl meleg vagy túl hideg akkumulátorral a készülék esetleg akkor sem működik, ha az akkumulátor egyébként teljesen fel van töltve. Az akkumulátor teljesítménye különösen korlátozott fagypont alatti hőmérsékleten.

Az akkumulátorokat soha ne dobjuk tűzbe! Az akkumulátoroktól a helyi rendszabályoknak megfelelően szabaduljunk meg. Lehetőség szerint hasznosítsuk újra. Soha ne dobjuk a háztartási szemétbe.

KEZELÉS ÉS KARBANTARTÁS

A készülék kiemelkedő színvonalú tervezés és kivitelezés eredménye, amely gondos kezelést igényel. Az alábbi javaslatok segítenek a garancia megőrzésében.

- A készüléket tartsuk szárazon. A csapadék, a pára és minden egyéb folyadék vagy nedvesség tartalmazhat az

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

elektronikus áramkörökben korróziót előidéző ásványi anyagokat. Ha a készülék vizes lesz, vegyük ki az akkumulátort, és visszahelyezés előtt várjuk meg, amíg a készülék teljesen megszárad.

- A készüléket ne használjuk és ne tároljuk poros, piszkos helyen. A por károsíthatja a készülék mozgó és elektromos alkatrészeit.
- A készüléket ne tartsuk túl meleg helyen. A magas hőmérséklet csökkentheti az elektronikus alkotóelemek élettartamát, károsíthatja az akkumulátort, és deformálhatja vagy megolvaszthatja a műanyag alkatrészeket.
- A készüléket ne tartsuk túl hideg helyen. A normál hőmérsékletre való felmelegedéskor a készülék belsejében lecsapódó pára károsíthatja az elektronikus áramköröket.
- Ne kíséreljük meg felnyitni a készüléket más módon, mint ahogyan az a jelen útmutatóban szerepel.
- A készüléket ne ejtsük le, ne ütögessük, és ne rázogassuk. A durva bánásmód tönkreteheti az áramköri kártyákat és a finommechanikát.
- A készüléket ne tisztítsuk erős vegyszerekkel, illetve oldó- vagy mosószerekkel.
- Ne fessük be a készüléket. A festék eltömítheti a mozgó alkatrészeket, ami a készüléket használhatatlanná teheti.
- Kizárólag eredeti vagy jóváhagyott csereantennát használjunk. A nem engedélyezett antennák, változtatások vagy kiegészítő alkatrészek károsíthatják a készüléket, és sérthetik a rádiófrekvenciás készülékekre vonatkozó jogszabályokat.

A fenti javaslatok egyaránt vonatkoznak a készülékre, az akkumulátorra, a töltőre és bármilyen tartozékra. Ha ezek közül bármelyik nem működne megfelelően, forduljunk a legközelebbi márkaszervizhez.

TOVÁBBI BIZTONSÁGI TUDNIVALÓK

Üzemelési környezet

Mindenütt tartsuk be az adott területre érvényes előírásokat, és mindig kapcsoljuk ki a készüléket, ha annak használata tilos, illetve ha interferenciát vagy veszélyt idézhet elő. A telefont csak normál helyzetben használjuk. Ahhoz, hogy a készülék továbbra is megfeleljen a rádiófrekvenciás irányelveknek, csak a Nokia által jóváhagyott tartozékokat használjuk hozzá. Ha a készüléket bekapcsolt állapotban magunkon hordjuk, mindig jóváhagyott tartót vagy hordtáskát használjunk.

Orvosi eszközök

A rádióadók használata, beleértve a rádiótelefonokat is, zavarhatja a nem megfelelően védett orvosi berendezéseket. Ha bármilyen, ezzel kapcsolatos kérdés merülne fel, beszéljük meg az orvossal, vagy forduljunk a készülék gyártójához, hogy eldönthessük, a berendezés megfelelően árnyékolt-e a rádiófrekvenciás sugárzással szemben. Mindig kapcsoljuk ki a készüléket, ha egy egészségügyi intézményben erre felszólító jelzést vagy feliratot látunk. A kórházakban és egészségügyi intézményekben a külső rádiósugárzásra érzékeny berendezések is üzemelhetnek.

Szívritmus-szabályozók A lehetséges interferencia elkerülése érdekében a szívritmus-szabályozók gyártói általában azt javasolják, hogy a rádiótelefon legalább 15,3 cm-re legyen a szívritmus-szabályozótól. Ez az ajánlás a Wireless

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Technology Research intézet által végzett független kutatások eredményeivel is összhangban van. Néhány tanács a szívritmus-szabályozóval élő személyeknek:

- a készüléket a szívritmus-szabályozótól legalább 15,3 cm-re kell tartani, amikor a készülék be van kapcsolva;
- a készüléket nem szabad felső ingzsebbe vagy mellényzsebbe tenni; és
- az interferencia lehetőségének csökkentése érdekében a telefont tartsuk a szívritmus-szabályozóval átellenes oldali fülünkhöz.

Azonnal kapcsoljuk ki a készüléket, ha az interferenciának bármilyen jele mutatkozik.

Hallókészülékek Bizonyos digitális rádiós eszközök zavarhatnak egyes hallókészülékeket. Ha interferencia lép fel, forduljunk a szolgáltatóhoz.

Járművek

A rádiófrekvenciás sugárzás a járművek szakszerűtlenül beszerelt, vagy nem megfelelően árnyékolt elektronikus berendezéseinek (elektronikus üzemanyag-befecskendezőjének, blokkolásgátlójának, sebességszabályozó rendszerének vagy légzsákjának) működését is hátrányosan befolyásolhatja. További tájékoztatásért forduljunk a gépkocsi vagy a felszerelt kiegészítők gyártójához vagy képviseletéhez.

A készüléket csak szakember javíthatja, illetve építheti be a járművünkbe. A szakszerűtlen beépítés vagy javítás veszélyes lehet, és a készülékre vonatkozó garanciát is érvénytelenné teheti. Rendszeresen ellenőrizzük, hogy a járművünkbe épített rádiófrekvenciás berendezések mind megfelelően működnek-e. A készülékkel, illetve annak alkatrészeivel és tartozékaival közös légtérben ne tároljunk és ne szállítsunk gyúlékony folyadékokat, gázokat vagy robbanóanyagokat. Légzsákkal felszerelt járművek esetén ne feledjük, hogy a légzsák igen nagy sebességgel nyílik. A légzsák fölé, illetve tágulási terébe ne tegyünk semmiféle tárgyat – a beépített vagy hordozható rádiótelefonokat is beleértve. A szakszerűtlenül beszerelt telefonkészülék vagy tartozék a légzsák kinyílásakor súlyos sérüléseket okozhat.

Repülőgépen a készülék használata tilos. Repülőgépbe való beszállás előtt mindig kapcsoljuk ki a készüléket. A rádiós távközlési eszközök repülőgépen történő használata veszélyeztetheti a repülőgép berendezéseinek működését, megzavarhatja a vezeték nélküli telefonhálózat működését, ráadásul törvénysértőnek is minősülhet.

Robbanásveszélyes környezetek

Kapcsoljuk ki a készüléket, ha az adott területen robbanásveszély áll fenn. Mindig tartsuk be az erre vonatkozó jelzéseket és utasításokat. A robbanásveszélyes környezetek közé tartoznak azok a helyszínek is, ahol általában a gépjárművek motorjának leállítását is javasolják. Ilyen környezetben már egy szikra is robbanást vagy tüzet idézhet elő, ami súlyos sérüléseket, sőt halált okozhat. Üzemanyagtöltő állomások és szervizállomások közelében kapcsoljuk ki a készüléket. Mindig vegyük figyelembe azokat az előírásokat, amelyek korlátozzák a rádióadók alkalmazását üzemanyagok tárolására és elosztására használt területeken, vegyi üzemekben, illetve robbantási műveletek helyszínén. A robbanásveszélyre általában (de nem mindig) közérthető jelzések utalnak. Robbanásveszély áll fenn például a hajók fedélzet alatti terében, vegyi anyagok szállítására vagy tárolására szolgáló területeken, cseppfolyós (általában

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

propán- vagy bután-) gázzal üzemelő járművekben, valamint olyan helyeken, ahol a levegőben vegyi anyagok vagy finom részecskék (liszt, por vagy fémreszelék) lehetnek.

Videojátékokra vonatkozó biztonsági információ

Néhány szó a fényérzékenységi rohamokról Az emberek egy igen kis hányada rohamot kaphat bizonyos vizuális ingerek, például villódzó fények vagy minták hatására. Ilyen képek előfordulhatnak videojátékokban. Akiknek azelőtt sosem volt rohama vagy epilepsziája, azoknál is lappanghat egy nem diagnosztizált állapot, amely fényérzékenységi epilepsziás rohamot válthat ki videojátékok nézése közben. Az efféle rohamoknak több tünete is lehet: szédülés, kettős látás, szem- vagy arcrángás, karok vagy lábak remegése vagy rángatózása, orientációs zavar, zavarodottságérzés, valamint pillanatnyi tudatvesztés. A rohamok eszméletvesztést vagy rázkódást is okozhatnak, amelyek az összeesés vagy a közeli tárgyakba való beleütközés miatt sérülésekhez is vezethetnek.

Ha ilyen tünetek bármelyikét észleljük, **azonnal hagyjuk abba a játékot és forduljunk orvoshoz.** Azok a felnőttek, akik tizenéves (vagy fiatalabb) gyermekeiket engedik videojátékokkal játszani, figyeljenek az ilyen tünetekre vagy kérdezzék ki gyermekeiket, hogy ők maguk nem tapasztaltak-e effélét, mivel a gyermekek a felnőtteknél fogékonyabbak az ilyen rohamokra. A fényérzékenységi epilepsziás rohamok kockázata csökkenthető, ha jól megvilágított szobában játszunk és nem vagyunk álmosak vagy fáradtak. Akinek már volt rohama vagy epilepsziája, vagy rokoni körben fordult elő ilyen, játék előtt kérje ki egy orvos véleményét.

Játsszunk biztonságosan Játék közben tartsunk szünetet legalább félóránként. Ha kezdünk fáradni, vagy ha kellemetlen érzést vagy fájdalmat érzünk kezünkben és/vagy karunkban, azonnal hagyjuk abba a játékot. Ha ez az állapot nem szűnik meg, forduljunk orvoshoz.

A rezgés súlyosbíthatja a sérüléseket. Ne kapcsoljuk be a rezgő funkciót, ha csontjaink vagy ujjunk, kezünk, csuklónk vagy karunk ízületei nem egészségesek.

Segélykérő hívások

Fontos: A rádiótelefonok, köztük ez a készülék is, rádiójelekre, vezetékes és vezeték nélküli hálózatokra, valamint a felhasználó által programozható funkciókra támaszkodva működnek. Ezért a kapcsolat létrejötte nem garantálható minden körülmények között. Létfontosságú kommunikáció - például orvosi segélykérés - céljából soha ne hagyatkozzunk kizárólag vezeték nélküli eszközökre.

Segélykérés rádiótelefonon keresztül:

1. Ha a készülék ki van kapcsolva, akkor kapcsoljuk be. Ellenőrizzük a megfelelő térerőt. Egyes hálózatokon a hívás csak úgy lehetséges, ha érvényes SIM-kártyát helyeztünk a készülékbe.
2. A kijelző törléséhez és a készülék hívásra kész állapotba hozásához nyomjuk meg a gombot, ahányszor csak szükséges.
3. Írjuk be a helyzetünknek megfelelő hivatalos segélyhívó számot. A segélyszolgálatok telefonszáma helyről helyre változhat.
4. Nyomjuk meg a gombot.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Ha bizonyos funkciók használatban vannak, először azokat ki kell kapcsolnunk annak érdekében, hogy segélykérő hívást kezdeményezzünk. Ha a készülék Offline vagy Repülőgép üzemmódban van, segélykérő hívások kezdeményezéséhez üzemmódot kell váltani, és ezzel aktiválni a telefonfunkciót. További tájékoztatásért olvassuk el figyelmesen az útmutatót vagy forduljunk a szolgáltatóhoz.

Segélyhívás esetén a lehető legpontosabban adjuk meg az ilyenkor szükséges adatokat. Előfordulhat, hogy a vezeték nélküli eszköz a kommunikáció egyetlen módja egy baleset helyszínén. Ne szakítsuk meg a kapcsolatot, amíg erre engedélyt nem kapunk.

FIGYELEM! Az Offline üzemmódban semmilyen hívás, még segélykérő sem kezdeményezhető és nem fogadható, és semmilyen, hálózati lefedettséget igénylő funkció sem használható.

Hitelesítési információ (SAR)

A KÉSZÜLÉK MEGFELEL A RÁDIÓHULLÁM-KIBOCSÁTÁSRA VONATKOZÓ NEMZETKÖZI IRÁNYELVEKNEK.

A mobileszköz rádió adó-vevő részt tartalmaz. A készüléket úgy tervezték, hogy a rádiófrekvenciás (RF) energiakibocsátása ne haladja meg a nemzetközi irányelvek (ICNIRP) által javasolt mértéket. A korlátozások (az átfogó irányelveken belül) az embert érhető megengedett rádiófrekvenciás energiaszintet határozzák meg. Az irányelveket független tudományos szervezetek dolgozták ki tudományos tanulmányok alapos kiértékelésének felhasználásával. Az irányelvek tartalmaznak alapvető, minden emberre kortól és egészségi állapottól függetlenül érvényes biztonsági kiegészítéseket.

A mobileszközök kibocsátási szabványa Specifikus Elnyelési Rátaként (SAR) ismert mérési egységet tartalmaz. A nemzetközi irányelvekben megállapított SAR-határérték 2,0 W/kg*. A SAR-teszteket szabvány üzemeltetési pozíció alkalmazásával végzik úgy, hogy a készülék a legmagasabb energiaszinten sugároz minden tesztelt frekvenciasávon. Azzal együtt, hogy a SAR-szintet a legmagasabb tanúsított energiaszinten határozzák meg, a működő készülék tényleges SAR-szintje jóval a maximális szint alatt lehet. Ez annak következménye, hogy a készüléket többféle energiaszinten történő üzemeltetésre tervezték úgy, hogy csak annyi energiát használjon, hogy hozzáférjen a hálózathoz. Általában véve, minél közelebb tartózkodunk a mobil átjátszóállomáshoz, annál alacsonyabb a készülék energiakibocsátása.

A készülék fülhöz közeli használatának tesztelése során mért legmagasabb SAR-érték 0,57 W/kg.

Ez a készülék megfelel a rádiófrekvenciás követelményeknek, amennyiben a szokásos módon, a fülhöz tartva használjuk, vagy a testtől legalább 2,2 cm távolságra. Ha a telefont hordtáskában, övcsipeszen vagy övtartóban hordjuk, az ne tartalmazzon fémes részeket, és a készüléket a testtől legalább 2,2 cm távolságra helyezzük el.

Adatfájlok és üzenetek átviteléhez a készüléknek jó minőségű hálózati kapcsolatra van szüksége. Egyes esetekben az adatfájlok és üzenetek átvitele késleltetett, amíg a megfelelő kapcsolat létre nem jön. Tartsuk a fentebb javasolt távolságot, amíg az adatátvitel be nem fejeződik.

*A közhasználatú mobileszközök SAR-határértékének tíz gramm emberi szövetre vonatkozó átlaga 2,0 watt/kilogramm (W/kg). Az irányelvek elégséges ráhagyást tartalmaznak az

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

ember védelme érdekében, és figyelembe veszik a mérések szórását. A SAR-értékek az egyes országok követelményeitől és a hálózatok által használt sávszélességektől függően változhatnak. Az egyes régiókra vonatkozó SAR-információkat a www.nokia.com honlap termékinformációs része tartalmazza.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Tárgymutató

A,Á

Adatcsatlakozások
- Ikonok 23

Alkalmazások (Java) 98, 99

B

Beállítások
- A játékgép testre szabása 22
- Adatcsatlakozások 40
- Alkalmazások (Java™) 100
- Biztonsági kód 46
- Bluetooth 104
- Dátum és idő 45
- Elérési kódok 46
- Eredeti beállítások 38
- Hangok 81
- Hívásátirányítás 31
- Híváskorlátozás 50
- Hozzáférési pontok 42
- Kijelző 38
- Kijelzővédő 38
- Napló 35
- Naptár 85
- Nyelv 37
- PIN-kód 46
- Tanúsítványok 48

Beillesztés
- Szöveg 64

Biztonsági kód 46

Bluetooth
- A készülék címe 104
- Gyári kód 105
- Kapcsolat állapotindikátorai 105
- Kapcsolat kérése 105
- Készülékikonok 104
- Kikapcsolás 106
- Kód, magyarázat 105
- Párosítás 104
- Párosítás kérése 105
- Párosítás, magyarázat 105

C

Cache 96

CD 107

Cs

Csatlakozási beállítások 40

Csatlakozási ikonok
- GPRS 23
- GSM-adathívás 23

Csatlakozási indikátorok
- Bluetooth 105

Csengőhangok
- Beállítások 81
- Egyedi csengőhangok hozzárendelése 53
- Fogadás szöveges üzenetben 69

D

Dátum
- Beállítások 45

DNS, tartománynév-szolgáltatás, magyarázat 44

E,É

Elérési kódok 46

Előre fizetett (prepaid) SIM-kártyák 33

E-mail 65
- Letöltés a postafiókból 70
- Megnyitás 71
- Mellékletek megtekintése 71
- Offline 72
- Távoli postafiók 70

Emlékeztető
- Lásd: *Naptár, Emlékeztető*

F

Fájlformátumok
- SIS-fájl 98

G

GPRS 40
- Adatszámláló 35
- Beállítások 45
- Magyarázat 40

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Gy
Gyorshívás 29
H
Hálózati hírszolgálat
Lásd: *Hálózati hírszolgálat-üzenetek*
Hálózati hírszolgálat-üzenetek
Hangerő-szabályozás 27
Hangszóró 27
Hívás közben 28
Hanghívás 54
Hangjelzések
Ébresztőóra 90
Naptári hangjelzések 84
Hangminták 54
Híváskezdeményezés 55
Hozzárendelés 54
Hangminták rögzítése 54
Hangok
Beállítások 81
Csengőhang némítása 30
Egyedi csengőhangok törlése 54
Hangok rögzítése 91
Hangpostafiók 28
Hívások átirányítása a hangpostafiókra 31
Hangüzenetek 28
Hangszóró 27
Aktiválás 27
Kikapcsolás 27
Hivatkozások
a Kedvencekben 92
a Képekben 57
Készenléti állapotban 23
Hívásinfó
Lásd: *Napló*
Hívások
A hívásátirányítás beállításai 31
Átadás 31
Beállítások 39
Fogadott 32
Időtartam 33
Költségkorlátozás 33
Nemzetközi 28
Tárcsázott hívások 32
Hozzáférési pontok 40
Beállítások 42
Beállítások, Bővített 44
I,Í
Idő
Beállítások 45
Indexképek
Névjegykártyában 53
Internet
Hozzáférési pontok, lásd: *Hozzáférési pontok*
Internet-hozzáférési pontok (IAP)
Lásd: *Hozzáférési pontok*
IP-cím, magyarázat 44
ISDN, magyarázat 43
J
Játékkártya 15
Játékok
Játék indítása 17
Játékadatok kezelése 18
Játékadatok törlése 18
N-Gage üzemmód 81
Offline üzemmód 81
Több játékos 17
Java
Lásd: *Alkalmazások*
K
Képek
Hozzáadás névjegyhez 53
Megtekintés 57
Képek megtekintése 57
Kevés memória
A memóriafelhasználás megtekintése 24
Készenléti állapot 22
Készenléti állapotban látható indikátorok és ikonok 23
Kihangosító
Lásd: *Hangszóró*
Kijelző törlése
Lásd: *Készenléti állapot*
Kivágás
Szöveg 64
Könyvjelző, magyarázat 94

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Küldés
Névjegyzék-tételek, Névjegykártyák 53

M

Másolás
Névjegykártyák másolása a SIM-kártya és a készülék memóriája között 53
Szöveg 64
Memóriakártya 15, 25
Feloldás 27
Jelszó 26
Menü
Átrendezés 22
Multimédia üzenetek 65
Hangfájlok lejátszása 68
Hangok ismételt lejátszása 68

N

Napló
Szűrés 35
Taralom törlése 35
Naptár
A naptári hangjelzés leállítása 84
A PC Suite használata 84
Hangjelzés 84
Tételek küldése 85
Névjegykártyák
Csengőhangok törlése 54
DTMF-jelek mentése 31
Képek beszúrása 53

O,Ó

Óra
Beállítások 90
Hangjelzés 90
Szundi 91

P

PC Suite
Naptári adatok 84
PIN-kód 46
Postafiók 70

R

Rögzített tárcsázás 47

S

SIM-kártya
A SIM-kártyán lévő üzenetek 36
Nevek és számok 36
Nevek és számok másolása 53
Üzenetek 73
SIS-fájl 98
SMS-központ 75
SMS-üzenetközpont 75
Új létrehozása 75
Súgó 19, 21

Sz

Számítógépes csatlakozások 107
Személyi számítógép
Kapcsolódás 107
Szoftver
SIS-fájl továbbítása a készülékre 98
Szundi
Ébresztőóra 91
Naptári hangjelzés 84

T

Tanúsítványok 48
Távoli postafiók 70

U,Ú

USSD-parancsok 74

Ü,Ű

Üzenetek
E-mail írása 65
Multimédia üzenetek 65

V

Váltás az alkalmazások között 21
Várakozó állapot
Lásd: *Készenléti állapot* 22
Videófelvevő 59

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.